スクープ！あの「SPAWN」がアーケードゲームに登場!!

平成11年9月30日発行（毎月2回、15日・30日発行）
第14巻第31号通巻274号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
September 30.1999.No.274

GAMEST

ゲームセンターを10倍面白くする本

特集
徹底攻略 有明地獄
AMショーの歩き方

イチ押し
K.O.F.'99
DEAD OR ALIVE2
対戦ホットギミック3
デジタルサーフィン

攻略
ストリートファイターIII 3rd STRIKE
ストリートファイターEX2 PLUS
くわんげ



鉄拳 TEKKEN TAG TOURNAMENT

9/30 1999 September
特別定価 540円



ZUNTATA New Releases

ZUNTATA RECORDS

影山ヒロノブ、ANZA、Dr.Haggy…それぞれの才能がサイキックフォースに新たな生命を吹き込んだ!

9/22 on Sale!



アーケード、ドリームキャストで大人気の「サイキックフォース2012」が数多くのオリジナル要素を加え、プレイステーション用ソフト「サイキックフォース2」として帰ってきた! 影山ヒロノブが歌う新テーマソングに、女性ボーカリストANZAをフィーチャーしたエンディングソング、そしてプレイステーション版の新キャラクター「ソニア」「ブラド」「玄真」のニューアレンジBGMも収録。更に、テーマソング、エンディングソングのゲームサイズバージョンとカラオケも楽しめる。…もはや、このアルバムなしに、サイキックフォースは語れない。

PSYCHIC FORCE 2 EXTRA SONG TRACKS +

サイキック フォース 2 エクストラソングトラックス・プラス

初回生産限定 特殊仕様パッケージ

ZTTL-0045 価格1,890円(税込)



あの「電車でGO!」ユニットが打ち上げた世紀末花火!!

プレイステーション用ソフト「電車でGO!」「電車でGO!2」のCMソングでお馴染みのユニット「ZUNTATA-J.A.M.」のファーストアルバム! 大ヒットシングル「電車で電車でGO!GO!GO! 2000/LOVE特急こまち」のアルバムリミックスバージョンを含む、無意味無軌道世紀末パワーサウンドの大洪水。中山上等兵(ZUNTATA)提供による新曲も必聴モノ!

SPACE遣隋使/ZUNTATA-J.A.M.

Now on Sale!

ZTTL-0046 価格2,550円(税込)

TAITO SOUND TEAM
"ZUNTATA"

企画・制作・発売元 (株)タイトー　販売元 (株)SME・インターメディア
商品に関するお問い合わせは
(株)タイトー AV営業部 レーベル課 TEL 0120-73-2000 FAX 03-3980-7100
(株)SME・インターメディア TEL 03-3266-5772、5773

ZUNTATA HOMEPAGE "ZUNTATA Online"
http://www.taito.co.jp/ztt/zuntata.html

第37回アミューズメントマシンショーのお知らせ

来て、見て、「パワーショベルに乗ろう」を体験しちゃおう!
他にもいろいろ楽しめちゃうよ。

東京ビッグサイト東5ホールで待ってます!

■開催日:平成11年9月11日(土)・12日(日)


TAITO®
KOMATSU
パワーショベルに乗
世界初のパワーショベル運転シミュレーションゲーム誕生!
総合建設機械メーカー・コマツの協力を得て実存する3種類のパワーショベルのデザイン・性能を忠実に再現。より臨場感あふれた操縦感覚や工事現場での作業を体験できます。
株式会社タイトー®
TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/
〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3
※画面写真・ゲーム内容は改良のため予告なく変更する場合がございます。

徹底攻略

有明地獄変 AMショーの歩き方

AMショーのさまざまな魅力

アーケードゲームのファンなら一度は行ってみたいゲームショー。その最大の魅力は、アーケードゲーム業界の雰囲気を最大限に味わうことができるところにあると言っていいだろう。もともと、数年前までは業者のためだけにおこなわれていたショーだけに、一般日でも業界の雰囲気は強く残っている。

なんといっても、発売前のゲームを、ショーに集まる人たちと一緒に体験できるのが大きい。この雰囲気はアーケードゲームのショーならでは。独特のマニアックな楽しさがある。

AM業界を注意深く見渡すと、大きな流れが常にあることに気がつく。ゲームショーはその新しい流れの最先端をかいま見ることができる機会である。今まで、いくつものゲームショーで、さまざまな衝撃的なゲームが展示され、流れが大きく変わってきた。

そんな最新情報を手に入れたい人は、実際に来場して、確認してみるしかないだろう。会場ではニューゲームがたくさん置かれているだけでなく最新ゲームの紹介がステージやビデオで常に行われている。想像以上の何かに出会えるかもしれない。

新作情報を求めているマニアックなプレイヤー以外でも、AMショーの見どころ・楽しみ方はいろいろある。例えば、それぞれのメーカーのブースでは、メーカーの開発の人たちや名だたる業界人が目を光らせている。普段ではまずお目にかかれないメーカーの人たちと、同じ雰囲気が共有できる。

また、普通には手に入らない貴重な販促品やゲームのレアなグッズが手に入る機会でもある。特定のゲームやメーカーの熱烈なファンなら、ちょっとした些細なものでも手に入れたいもの。本格的なキャラクター商品とは違う、味のあるものがなにかしら手にはいるはずだ。

あまりクローズアップされないが、会場の多くのスペースを占めているのが各種乗り物・プライズ・エレメカのたぐいだ。これだけ多彩な乗り物・エレメカ類が集まる機会はアーケードのゲームショー以外にないはず。これらを前部見て回ろうとしたら時間が足りないほど。

マニアックなゲーマーでなくても、好奇心さえあればとことん楽しめるちょっと不可思議なショー。それがアーケードのゲームショーなのだ。

今年の見どころ 革命は起こるか?

今回のショーの最大の見どころは、対戦格闘ゲームから音楽ゲームへと流れてきた中で、新しいジャンルが生まれてくるかどうかである。強烈で新鮮な魅力を与えるには、新ジャンルと言えるほど大きな変化が必要だからだ。NAOMIが登場し、新しいゲームの期待感が強まったが、いまだにその期待感を満足させる製品は出てきていない。

今回のショーでは、今までにない新しいキーワードが求められる。そのキーワードの候補として「通信アクション」「現実の職業のシミュレーション」などが提案される。果たして、新しく時代を担うタイトルが出てくるだろうか?

そのほか、今まで1ジャンルに頼っていた構造の変化が求められる。2D・3D両方の対戦格闘、シューティング、パズル、クイズ、アクションetc…。既存のジャンルを、確実にリリースしていけるかどうかにも注目したい。

AMショーは、未来のアーケードゲーム業界を占う重要なショーである。たとえここで大ヒット作が生まれなかったとしても、必ず未来への暗号が隠されているはずだ。それをみんなで見極めて、応援していこう。

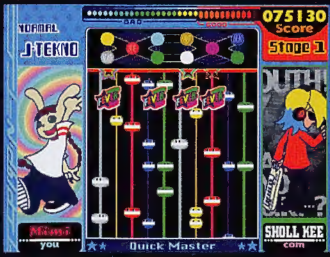
出展タイトルリスト

SNK	原始島2	シューティング
	武蔵巌流記	アクション
	サンフランシスコラッシュ2049	ドライブ
	インベージョン	その他
	KOF'99	対戦格闘
カプコン	スポーン（仮）	対戦ガンアクション
	ストライダー飛竜2	アクション
	グレート魔法大作戦	シューティング
コナミ	beatmaniaⅡDX 2ndstyle	音ゲー
	beatmania5thMIX	音ゲー
	ポップンミュージック3	音ゲー
	ポップンステージ	音ゲー
彩京	ストライカーズ1999	シューティング
	ホットギミック3	麻雀
サミー	チェンジエアブレード	対戦シューティング
ジャレコ	ロックントレッド2	音ゲー
	ステッピングステージ2スプリーム	音ゲー
	レイブマスター	音ゲー
	アイドル雀士 スーチーパイ3	麻雀

セガ	救急車 エマージェンシー コール アンビュランス	職ゲー
	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド	その他
	ダイナマイトベースボール'99	スポーツ
	アウトトリガー	対戦ガンアクション
	F355チャレンジ（TWIN）	ドライブ
	ダービーオーナーズクラブ	競走馬育成シミュレーション
	トイファイター	対戦格闘
	タッチ・デ・ウノー	タッチパネル式
タイトー	パワーショベルに乗ろう!!	大型
	フリップMAZE	パズル
	麻雀王（仮）	麻雀
テクモ	ONE ON ONE	スポーツ
	DEAD OR ALIVE2	対戦格闘
	とんでもクライシス	その他
ナムコ	クライシスゾーン	ガンシューティング
	ワールドキックス（仮）	スポーツ
	ミリオンヒッツ（仮）	音ゲー
	ミスター・ドリラー（仮）	パズル
	占いクイズ（仮）	クイズ
	恋愛クイズハイスクールエンジェル	クイズ

AMUSEMENT MACHINE SHO

pop'n stage



ポップンステージはミュージックシミュレーション、ダンスゲーではない!!

ビーマニシリーズの新しいタイプとして、「ポップンステージ」が登場！名前こそ「ポップン」だけど、その操作系は5×2人分で10個のフットパネルを採用している。ここで「なんだ、ダンスダンスレボリューションじゃん」と思うことなかれ。なんと「ポップンステージ」では、踏むと音が鳴るようになっているのだ！これは、小さいようでとても大きなポイントだぞ。なんたって、踏んだ感覚がダイレクトに曲にフィードバックされるのだから！



1Pで10コのパネルを使うこともできるらしい。足つりそう！

やっぱり基本はポップでファンキー！

気になる選曲は、やはりというか、全体的に「ポップン」シリーズの流れを受け継いでいるようだ。「サンバ」「ヨーデル」「ミュージカル（!?）」などの新曲に加え、「J-TEKNO」「SPY」といった人気曲もしっかりカバーされており、その総数は20曲以上！モニター上でも、「ポップン」でおなじみの愛らしいキャラクターたちが、キミのステップを盛り上げてくれる。カッコよくというよりは、楽しく踊ろう！



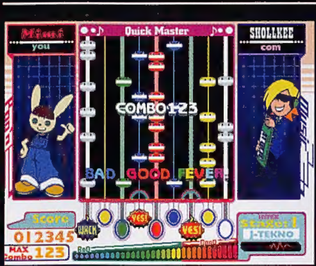
※この頁の画面写真はすべて開発中です。

pop'n music 3 ポップンミュージック

今度のポップンはメドレーだ！

名前のとおりPOPな曲調がウリの「ポップンミュージック」シリーズも、ついに3作目が登場！人気の高かったJ-POP系を中心に、新楽曲数は22曲以上もの大判振る舞いとなっている。

ゲームシステムも若干リニューアル。まず、従来の4モードに「ハイパーモード」が追加されている。これは3曲をノンストップでプレイするというもの。また、「ビートマニア」や「ダンスダンスレボリューション」でおなじみの「COMBOカウントシステム」も採用された。GREATをつなげる爽快感を、「ポップンミュージック」でも味わうことができるぞ！



真ん中にあるのがCOMBO表示。ミスったところもこれですぐに分かる!?

気分はもはや通信カラオケ!?

4thMIXがリリースされてから半年も経たないうちに、早くもニューバージョンである5thMIXが発表された！基本システムはそのまま、5つの鍵盤と1つのターンテーブルで、さらなる新曲が多数リリースされる。4thMIXがそろそろ煮詰まってきてる人も、再び新鮮な気持ちでチャレンジできるはずだ。

目玉は、東芝EMIのダンスコンピレーションCD「ダンスマニア」シリーズの最新作より、計7曲が収録されているということだろう。「ダンスダンスレボリューション」シリーズでお馴染みのダンスサウンドが、ビートマニア筐体からも流れてくるわけだ。

もちろん、ダンス系の曲以外のジャンルも幅広くフォローしている。コンシューマで好評を博した「GOTTAMIX」と「4thMIX」の人気曲も合わせて収録されており、総曲数は40曲以上！全曲聴くだけでも10プレイ以上かかる大ボリュームだ！





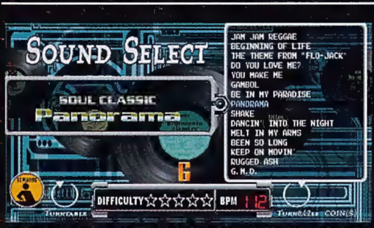
あの驚速BPMが印象的な「HELL SCAPER」も入ってます。

The next generation beatmania deluxe version beatmania IIDX 2nd style

このインパクトに五感を唸らせろ！

現在「substream」が好評稼働中のビートマニアIIDXシリーズに、最新作「2nd style」が登場する。今までの43曲に加え、新曲20曲以上を追加し、ジュークボックスもビックリの合計60曲以上が一気にリリースされる！この驚異的なボリューム、まさにIIDXだからこそできる芸当だろう。さらに、「ダンスダンスレボリューション」との通信接続によるクラブプレイが可能な「CLUBVERSION 2」にも、当然対応している。「DDR」側にしても、単純に遊べる楽曲がグンと増えるワケだ。

また、新しく「ハイスピードモード」も搭載している。ノート（音符）が通常の2倍のスピードで落ちてくるぞ。



セレクトシーンのデザインが一新され、曲を探しやすくなった。ん？新曲もチラホラと…。



魔界の戦士降臨！

SPAWN

スポーン（仮）

全世界で大人気のアメリカンコミック『SPAWN』が、アーケードゲームとして登場決定！なんと、多人数同時通信対戦が可能という業界初のゲームシステムをひっさげて、9月のAMショーで初お披露目！カプコンブースを見逃すな！

担当：SHO

※画面写真は、すべて開発中のものです

AMショーでプレイしろ！

スポーンを知らない人でも、名前ぐらいは聞いたことがあるだろうか？スポーンとは、アメリカの大人気漫画家・トッドマクファーレンが世に送り出した、ダークヒーローもののアメリカンコミックのことで、その人気は全世界で1億2500万部を越える売り上げを記録。日本でも熱狂的なファンが多い人気コミックなのだ。

そのスポーンが3Dアクションシューティングゲームとしてカプコンから発売されることになった。まだ操作系やシステムなどの情報は入っておらず、お伝えすることはできないが、9月中旬のAMショーでプレイ可能なので、カプコンブースへ足を運んでみよう！







操れるキャラはスポーンだけではない。写真はグレースへの爪攻撃を繰り出すトレマーの勇姿。



柱を盾にして銃を構えるスポーン。3D視点のアクションゲームならではの演出に期待は高まる。

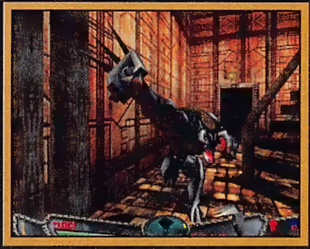


大悪魔マレボルギアと取り引きしアル・シモンズはスポーンとなる 愛する妻に逢うために…

NAOMI基板採用

ゲームボードはNAOMI基板を採用し、写真を見てくれればわかるように、ハイクオリティな映像を表現している。今の時点でわかっていることは、最大4人までの通信プレイが可能で、使用キャラも、スポーン、グレース、トレマー、カリオストロ、ティファニーの5人が用意されていること。モードも、それぞれのプレイヤーが敵になって戦うデスマッチモード、2人VS2人で戦うモード、みんなで協力してCPUキャラを倒すモードと、盛り沢山の模様。

ほかにも、キャラクターによって武器が違ったり、使用武器の選択といった要素もあるらしいぞ。



プレイヤーキャラであるトレマーの爪攻撃。それぞれのキャラによって使える武器が異なるのだ。



グレース、ティファニーのエンジェルコンビがスポーンを狙う場面。彼女らはスポーンハンターなのだ。



オーバートキルと正面から戦うのは危険。有利な位置で戦うのだ！



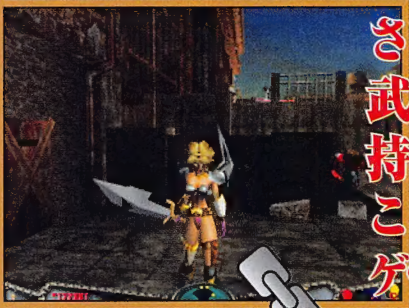
バイオレーターに変身したクラウンが、スポーンを襲うシーンだ。



自分の意志をもって動く鎖は、スポーンに危機が迫ると動き出す。



獲物を求め疾駆する天界の戦士！



さまざまな武器を持ち替えることができるゲームシステム！



剣、ランス、素手 キミならどの武器を使って戦う？

to be continued



AMショーに出展決定！

2月のAOUショーでタイトルが発表されて6カ月。ついに、飛竜2が我々の前に姿を現すときが来た！画面の中で躍動する飛竜の勇姿を目撃する日は、すぐそこまできている！

担当：田渕健康



闇より現れ、飛竜にまとわり付く特殊戦闘員たち。殺意だけが世界を支配する！



南極にて飛竜を待ち受ける謎の巨大生命体！狂える芸術が、絶望の咆哮を上げる！

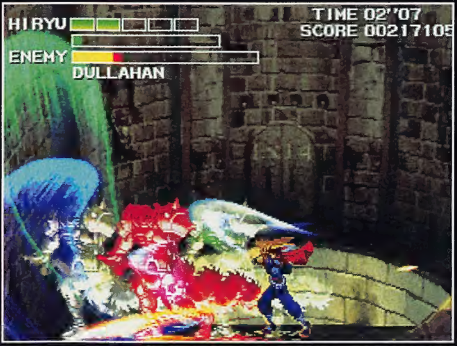
ついに動いた！

発売前から熱い注目を集めている『飛竜2』だが、いよいよ実際に触ってプレイすることが可能になった。そう、9月に開催されるAMショーにて、正式に出展することが決定したのだ！

今回届いた新着写真を見るかぎりでは、前作と同じ「ライフ&残機制」が導入されていることがうかがい知れる。また、前作で存在した「オプション」などの有無は謎だが、「ブースト」なる、飛竜の体術を強化させる新システムが今回新たに盛り込まれていることが現在判明している。

前作で好評だったステージ間のデモシーンは、よりパワーアップ！ハードなストーリーを熱く盛り上げる、緊張感あふれる物語が炸裂しそうだ。

詳細システムやストーリーはまだお伝えできないが、我々の予想以上の作品に仕上がってくることは間違いないだろう。期待せよ！



難関に次ぐ難関！生き延びた先に待つ運命—それを確かめるのが、我々の役目だ！



ステージ間のデモシーンより。
「もう1人の生き残り」その言葉の意味は？

可能性の追求、限界への挑戦、すべてが常識破り！
アクションゲームの1つの解答が、ここにある！

超スクープ!!

5年ぶりに、"魔法"が蘇る！ AMショー緊急出展決定！

カプコン＋エイティング 共同プロジェクト第1弾

グレート魔法大作戦



基板はCPシステムⅡを採用

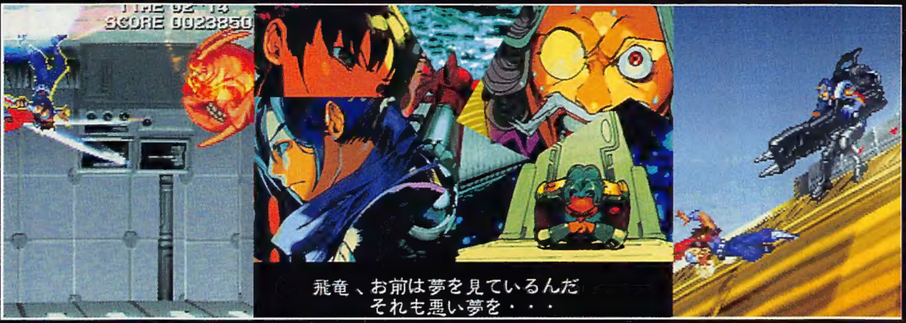


ボーンナムホームグランドに帰還！

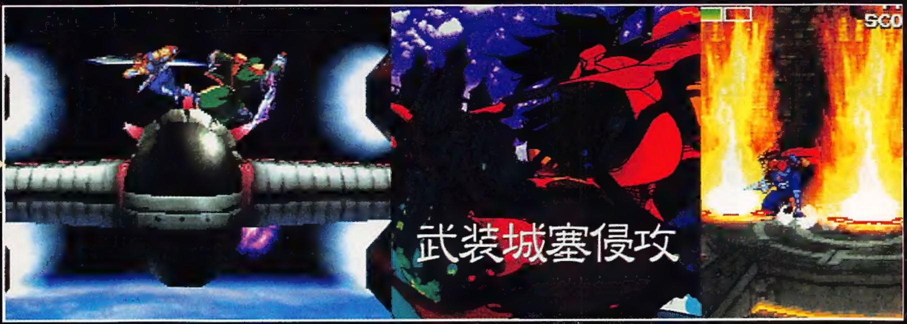
本誌入稿直前ギリギリで届いた緊急スクープ！なんと、あのエイティングの大人気シューティング「魔法大作戦」シリーズの最新作、『**グレート魔法大作戦**』が、急遽ＡＭショーに登場することになった。詳細は未定だが、両社共同で開発を進めていること、カプコンのＣＰシステムⅡ基板を使っていることだけがわかっている。いずれにせよ、シューターは目が離せないタイトルには間違いない！続報を待て！

AMショー 必見だ！

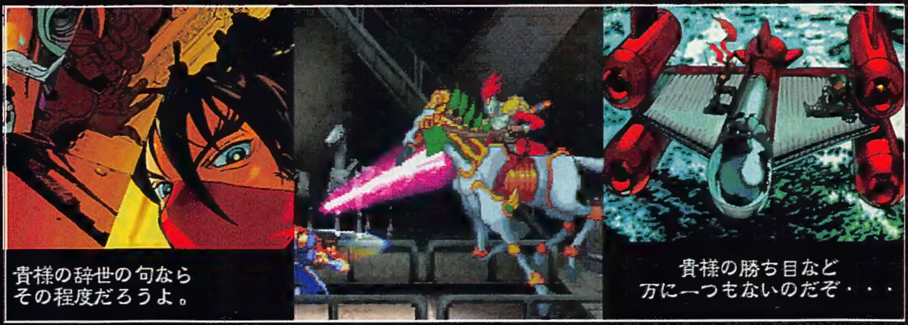
凶光が呼び込む、新たなる悪夢



激震する大地、朱に染まる地平



灼熱に彩られ、疾走する魂たち



荒れ狂う未曾有のカタストロフ 空前絶後の死闘、幕開け近し！







特報！

ファイナルファイトリベンジ AMショー未出展作品！

←衝撃の詳細は、P110へ！

「なぜ、バイマンだけいない！」と、今まさに太陽に吠えようとしていたあなた、とりあえずこのレオンを触ってみてほしい。主要打撃技はストームバックナックル（PP⇦P）、ショルダータックル（⇦PP）に、ストマックラッシュ（⇨PP）…。そう、アラビア戦闘部族のような出で立ちをしているレオンではあるが、がっしりした体型や眼孔の鋭さ、そして基本技はまさにバイマンのそれ。

そうなれば当然、バイマンのメイン武器でもあった関節技も健在。お馴染みのDDT（⇩⇙⇦F＋Pから派生）やS・T・F（⇘⇘F＋Pから派生）もしっかりとある。

LEON

●PROFILE

Nationality UNKNOWN.
Sex Male
Birth UNKNOWN.
Age UNKNOWN.
Fighting Style COMMANDO SAMBO.
Career UNKNOWN.



©TECMO, LTD. 1996,1


©TECMO, LTD. 1996,


©TECMO, LTD. 1996,19


©TECMO, LTD. 1996,19

Are You Ready…？

DEAD OR ALIVE 2

©TECMO LTD,.1996,1999

**期待の３Ｄ対戦格闘ゲームがAMショーに登場！
ショーに行けない人は…もう少しだけ待ってね!!**

※本文中の「DOA」は「DEAD OR ALIVE」の略です。



AYANE

かすみやハヤブサ以上にトリッキーな動きが特徴のあやね。背を向けた状態からの専用技が多く、連携に組み込めば相手を翻弄できる。

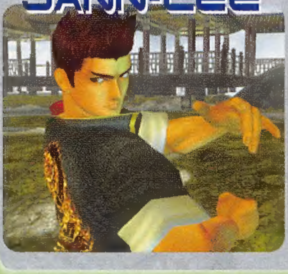
期待度はナンバー1!?

いよいよ、9月9日から12日までの4日間（一般公開日は11、12日）、東京ビッグサイトで開催されるアミューズメント・マシンショーで、一足早くプレイすることできる『DOA2』。

そこで、今回はショーで実際にプレイが可能な12キャラの簡単な紹介と、その基本操作について詳しく解説！ショー会場へ行く前にしっかりと基本操作を予習して、頭に叩き込んでおこう!!

ブルース・リーがこの世に生み出し、「虚」と「実」の攻撃で敵を翻弄する『ジークンドー』。その使い手であるジャン・リーは中間距離で効果を発揮する、単発系の打撃技が強力なキャラ。ダメージが高い半面、かなりスキが大きい…といった欠点もあるので、連携技とうまく使い分けていこう。

JANN-LEE



流れるような動きで攻撃をさばいて体を崩し、打撃や投げを狙っていくのがレイファンの闘い方。格闘スタイルが『太極拳』というだけあって、ほかのキャラにはない上・中段判定の攻撃、すべてに対処可能なホールド技を持っていて、これを使いこなせれば闘いをより有利に展開していけるだろう。

LEI-FANG



伝説の中国拳法『心意六合拳』の使い手であるゲン・フー。彼の攻撃には一撃必殺の重さがあり、至近距離の打撃戦では鬼神のごとき強さを誇る。その半面、リーチが短く、遠巻きにされるとテンポを掴みづらいという弱点もあるので、いったん近寄ったら離さないぐらいの気迫で相手を押し切ろう。

GEN-FU



テクモブースへ急げ!!


©TECMO, LTD. 1996,19

DOA2
DEAD OR ALIVE 2
Bassic Controler



基本操作

※コマンドはキャラクターが右向きのときのものです。

Fは押し続けで『ガード』。⇧Fで画面奥、⇩⇩Fで手前へと移動。この状態からFボタンを押し続けることで『フリーステップ』となり、自由に移動できる。

打撃技 Blow

P（パンチ）ボタンやK（キック）ボタンをレバーなどと組み合わせれば、各キャラ固有の打撃技を出せる。これらの中で、特定の攻撃をヒットさせると『クリティカルヒット』が発生！相手をよろけさせたところへ、打撃での追い打ちや投げを狙える。

投げ技 Throw

F+Pの同時押しで立ち投げ、⇩F+Pの同時押しでしゃがんでいる相手を投げることが可能（全キャラ共通）。ホールド技を出している所に投げが決まるとダメージがUP！また、一部のキャラが持っている投げコンボはF+P+Kで投げ抜けできる。

掴み Submission Hold

相手の打撃技に対する一種の当て身（さばき）技で、攻撃の種類に対して4種類のコマンドがある（下記参照）。また、よろけ状態をホールド技でキャンセルできる。

上段ホールト（上段Ⓟ,Ⓚに対して） ⇨⇖Ⓕ	中段ホールド（中段Ⓟに対して） ⇨⇦Ⓕ
下段ホールド（下段Ⓟ,Ⓚに対して） ⇨⇙Ⓕ	中段ホールド（中段Ⓚに対して） ⇦⇨Ⓕ



BASS

家庭用、そして++でデフォルトキャラとして定着したバース。打撃技の判定が強く、威力も高い半面大振りだが、それを補って余りあるのが強力な投げ技群。今作はオフェンシブホールドといった概念そのものがなくなり、投げ技の「吸う」能力が向上したので、その狙い所はかなり多くなるはずだ。



TINA

モデルのような見た目とは裏腹に、『プロレス』が格闘スタイルであるティナ。プロレス…というだけあって、とにかくコマンド投げのバリエーションが豊富なので、常に接近して投げを狙うスタイルが強力。その反面、打撃のほうは大振りな技が多いので、扱いには十分注意する必要がありそうだ。



EIN

空手家という格闘スタイルから突き技が主体…といったイメージが先行しがちだが、実際には蹴り技のコンビネーションも豊富。とはいえ、やはり真価を発揮するのは単発系の突き技で、相手の動きを止めるための技から吹き飛ばす技までバリエーションは様々。用途に合わせてうまく使い分けたい。



KASUMI

オールラウンドで闘える万能キャラ。あえて特徴を挙げるなら、連携技の豊富さがそれだが『くノ一』らしく、トリッキーな技も多い。

TEAM NINA 板垣氏より

こんにちは。開発の板垣です。ロケテストが無事終わったんで、いよいよ最終目標に向けて開発を進めている段階です。ファンの人はもう少しだけ待っててください。DOA++を出したのが去年の10月8日だから、特に仕事が遅いわけじゃないんだけど、最近、催促のメールが山のようにくるもので…うれしい悲鳴が出ますね。AMショーには完成度100%の物を出展しますので、ぜひ遊びにきて下さい。対戦台をたくさん用意して待ってますよ。

●板垣伴信氏　PROFILE
商品開発部プロデューサー　課長。
「DOA」シリーズの制作総指揮。
チーフディレクター。「DOA」の立案者。

RYU-HAYABUSA

リュウ・ハヤブサは多彩な技を持つバランスの取れたキャラ。小回りの効く単発打撃に豊富な下段攻撃、飯綱落としに代表される投げ技も威力十分。忍者らしいスピーディかつトリッキーな技や動作も多く、テンポよく攻めていける。中段肘攻撃、破突（⇨P）でクリティカルヒットを狙ってみよう。



HELENA

円の特徴的な動きで敵を叩きつけ、打ち上げる中国拳法『劈掛拳』を使うエレナ。一撃必殺といった点ではゲン・フーに一歩ゆずるが、リーチの長さと連携技の豊富さは武器になる。それらの中でも「仆歩」と呼ばれる姿勢の低い構えは独特で、構えを経由することでオリジナルの連携も組み立てられる。



ZACK

『ムエタイ』を使うザックは肘や膝による打撃が多いキャラ。最大の特徴は連携技の豊富さで、ホールドボタンがなくなったことによって、中・下段を含む多彩な連携はより強力なものになった。単発系では、1発止めも含めてダブルソーク（⇨P⇦P）、ニースピンキック（⇨KK）が使いやすい。



出展タイトルはこれだ!!

AMショーで新作ビデオゲームが出展される、おなじみの10メーカーの出展タイトルを一挙公開!

「ビーマニシリーズ」、「スポーン（仮）」、「ストライダー飛竜2」「DEAD OR ALIVE 2」と紹介してきたが、注目タイトルはまだまだある。

セガ、カプコンをはじめとした「ネットワークゲーム」、ハイスペック基板「NAOMI」を使用したハイクオリティタイトルなど、見どころは多いぞ。

ここのところのショーは、大型筐体物が注目され基板タイトルがやや元気がないという感じがあったが、このAMショーでの基板タイトルは、いずれもかなり期待できる。今年はいつも以上に面白いショーになりそうだ。

SEGA

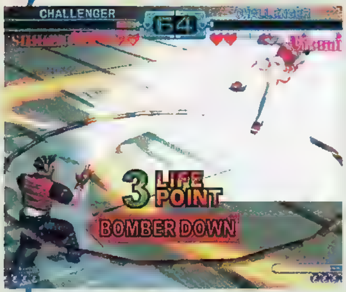
注目のタイトルは「救急車 エマージェンシー コール アンビュランス」と「OUT TRIGGER」、そしてビデオゲームではないが「ダービーオーナーズクラブ」の3タイトル。

「救急車〜」は職ゲーシリーズの第4弾にあたる作品。その名のとおり、今回は救急車を操ることができるようだ。どんなゲーム性になっているかが楽しみ。

「OUT TRIGGER」は個人視点（いわゆる、スパイクアウトに近い視点）の通信対戦型ガンアクション。通信機能により、最大4人が同時に対戦することができるのも見逃せない。また、現状では操作系統が1レバー＋2ボタン＋トラックボールとなっているようだ。

「ダービーオーナーズクラブ」は競走馬育成シミュレーション。育成したデータを、テレカタイプの磁気カードに記録することができ、他店舗でも続きを遊ぶことが可能となっており、自分だけの馬を持ち歩けるのが面白い。磁気カード1枚に1頭のデータが入るということなので、たくさん揃えて馬主の気分を味わってみるのも一興？

「F355チャレンジ（TWIN）」では、レースクイーンからF355チャレンジレーサーへと転身した「井原慶子」さんを迎え、ユーザーが参加できるイベントも行われるようだ。



トイファイター

プレイヤーキャラクターはオモチャといった、一風変わった3D対戦格闘ゲームの登場だ。ポイント制やリングロープのような「輪っか」というフィールドなど、目新しい要素も盛り込まれているようだ。

OUT TRIGGER

パソコンを使用した通信対戦では、もはや定番とも言える対戦型ガンアクションゲームだが、それにはさまざまな課題もある。通信速度やマシンスペックの違いによる、プレイヤーごとのプレイ環境の違いがそれだ。「アウトトリガー」はそれらの垣根を越えて、ハイスペックな基板を使用した同環境下で対戦できるので、通信速度やマシンスペックに悩ませられることなく対戦することができる。ある意味純粋にテクニックを競える通信対戦ガンアクションと言えるだろう。

また、現在は最大4人までが同時に対戦が可能とのことだが、将来は店舗間での通信対戦などもできるようになるのだろうか!?

救急車 エマージェンシー コール アンビュランス

早くも職ゲーシリーズ第4弾の登場。大きな街をまるまる舞台にして、救急車を操ることになりそうだ。まさかプレイヤーは患者ってことはないよね？

F355 チャレンジ（TWIN）

F355で対戦が楽しめるツインタイプの登場だ。3画面筐体Verとの大きな違いは、通信対戦できるようになったことと、ギアチェンジの方式がバタフライのみで、ミッションがなくなっているという点だ。

ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド

キーボードの特殊コンパネを使用した、タイピングゲーム。タイトルから推察するに「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」の世界観を踏襲したゲームになっているのだろうか？学生よりもデスクワークで鍛えられたサラリーマンのほうがうまいかも!?

ダイナマイトベースボール'99

細部までこだわった操作感と、緻密なデータを元に再現された、各球団・選手の能力もリアルに再現された、本格派野球ゲーム。



さすがはスーパージョッキー！
他の人にはまねのできない騎乗です。

ダービーオーナーズクラブ

競走馬育成シミュレーションゲーム。一見メダル機のような印象を受けるかも知れないが、まったくの別ゲーム。自分の愛馬をひたすら育てるも良し、頃合を図ってレースに出すも良し。1度遊べばハマること間違いナシ！

グッズ販売・イベント情報

ショーの楽しみにといったら、やはり各メーカーのブースで行われるパフォーマンス。ステージイベントから各筐体に設置されているキャンペーンものまで、結構いろいろと行われていたりするもの。

ここではショーをさらに楽しませてくれる、それらに関する各メーカーの情報をまとめて紹介。さらにショー会場内で販売されている、出展タイトル関連グッズの情報もお届けしよう。

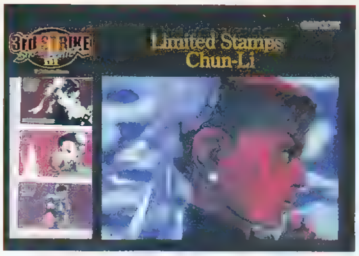
GOODS

■カプコン■ 飛竜2テレカは売り切れ必至!

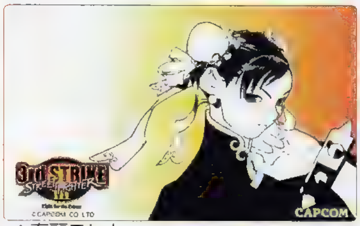
カプコンは、今年も物販スペースを用意。イチ押しのグッズは「ストライダー飛竜2描き下ろしテレカ」。グレーを基調としたデザインで、飛竜の横顔がさりげなく格好いい一品だ。価格は未定。

また、ストⅢ3rdグッズは春麗ものづくし。春麗生誕10周年を記念して製作された「春麗誕生10周年記念切手」は、AKIMAN氏描き下ろしの台紙付きで、2800円（税別）。おなじく春麗の渋いイラストが目印の「ストⅢ3rdテレカ」が、1200円で販売される。

また、カプコンのファンクラブ・カプコンフレンドリークラブの入会受付もあり。会場限定特典もあるぞ!



▲春麗切手　▼春麗テレカ



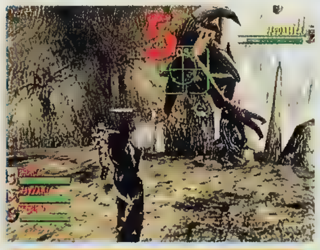
▲春麗テレカ



▶飛竜2描き下ろしテレカ

CAPCOM

カプコンブースの今回の目玉は「SPAWN（仮）」。業界初の多人数同時通信対戦が可能で、ショー会場ではそのシステムを体験できるぞ。さらには、10年ぶり待望の続編アクションゲーム「ストライダー飛竜2」と、エイティングとの共同開発による「グレート魔法大作戦」を出展。久々に格闘が出ないカプコンに、大いに期待せよ！



SPAWN（仮）

トッドマクファーレン氏による大人気のアメリカンコミックがついにゲーム化。基板はNAOMI基板を使用。



ストライダー飛竜2

あの飛竜が10年ぶりに帰ってきた！カプコンが放つ久々のアクションゲームだけに、期待せずにはいられない！

TECMO

テクモのメインは何と言っても「DEAD OR ALIVE 2」。その綺麗なグラフィックと、キャラの動きをぜひとも見てもらいたい。そのほか、プレステからの逆移植が2タイトル出展されるぞ。



ONE ON ONE GOVERNMENT

アクション性が高いストリートバスケゲー。キャラクターデザインは「SLAM DANK」の井上雄彦氏。



とんでもクライシス

リーマン親父の家路は遠く危険な道のりであった…。数々のミニアクションが盛り込まれたバラエティゲーム。

PSIKYO



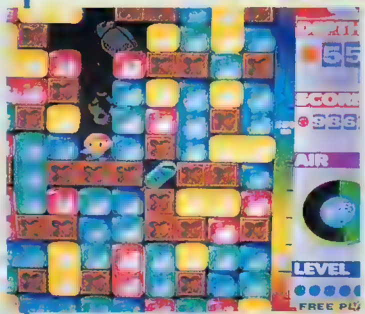
京都の雄・彩京がいよいよAMショー初のブース出展を敢行！メインはもちろん、同社の人気シューティングシリーズの最新作「ストライカーズ1999」だ。完成度100%バージョン出展で、熱いシューターたちの来場を待っているぞ！

また、大人気稼働中の「対戦ホットギミック3　デジタルサーフィン」も同時出展。漢なら、行け！

ストライカーズ1999

時代設定が現代へと変わり、使用機体も近未来戦闘機へとパワーアップ！機体は全部で5機体。

NAMCO



ミスタードリラー（仮）

ちょっと変わった落ちモノ（？）パズルゲーム。地中に深く掘り進み地下1000メートルを目指す。酸素が減りすぎたり潰されるとゲームオーバー。



クライシスゾーン

足元のペダルとマシンガンを組み合わせて進むガンシュー。ペダルを踏むと攻撃態勢、離すと回避というシステム。敵の壊れ方もポイント。

今回ナムコから出展されるタイトルは「ミスタードリラー（仮）」のアクションパズル、「クライシスゾーン」のマシンガンシュー、「ワールドキックス」の大型筐体サッカー、「恋愛クイズハイスクールエンジェル」「占いクイズ（仮）」のクイズものなど、バラエティに富んだ構成になっている。「ミスタードリラー（仮）」はキャラクターを操作し地下1000メートルを目指すゲームで、地中を構成するブロックの落ち方が点数に影響するらしい。ちょっと聞いただけでは「ディグダグ」を思い出すが、どういうゲーム性なのか楽しみだ。「クライシスゾーン」は「タイムクライシス」の流れを組むガンシュー。今なお高い人気を誇る「タイムクライシス」をどう発展させているのかが期待するところ。「ワールドキックス」はなんと実際にボールを蹴って遊ぶサッカーゲーム。移動は手元のアナログレバーで行い、足元のボール型インターフェイスを使ってボールを蹴るらしい。最大4人の通信も可能らしいので、チームプレイの醍醐味もあるようだ。そしてクイズもの2点はそれぞれに方向性が違い、「占いクイズ」のほうは自分の占いも同時にできる。

また、タイトルはわからないが「ミリオンヒッツ」という音楽ゲーム以外にも数点音ゲーの出展が予定されているようだ。かなりビッグタイトルらしいぞ。

あと、前回はグッズの販売があったので、今回もその可能性が高い。

■エス・エヌ・ケイ■ KOF'99オフィシャルグッズ発売

SNKブースの物販コーナーは、ファンなら見逃せないグッズを数多く販売する予定。今回注目したいのが「サムライ花あわせ」。白井影二氏の描き下ろしによるイラストを使用した花札で、風雅なできばえだ。もったいなくて座布団に叩きつけたりできないかも…。価格は2500円。

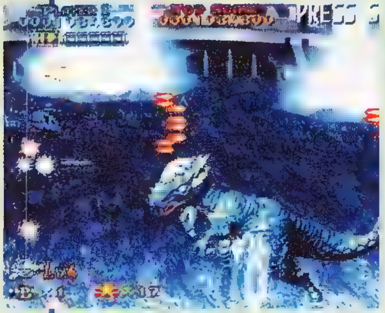
もう一つ気になるのが「ザ・キング・オブ・ファイターズ'99キューブカレンダー」。KOF'99のグッズだから、K'やマキシマを身近に感じたい人はぜひ手に入れてほしい。カレンダーとしては2000年に対応しているぞ。価格は1600円だ。

SNKブースではこの他にも数多くのグッズが販売される予定だが、今回明らかにできるのはここまで。あとは会場でSNKブースに足を運んで、実際に見てみよう。思いがけないグッズが見つかるかもしれないぞ！





SNK



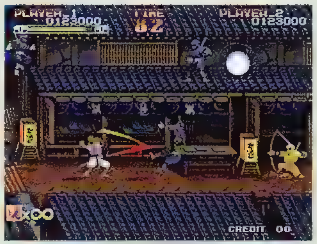
原始島2

男子のロマン「恐竜」を相手に、ヘリコプターで立ち向かう！前作は残機制だが、今回はライフ制。君は全6面をクリアできるか？



サンフランシスコラッシュ2049

サンフランシスコの町を舞台に繰り広げられるデッドヒート。これがUSAだ！モードも多彩なのがうれしいね。



武蔵巌流記

3種類の武器と分銅を使った多彩なアクションでステージを進んでいく、多方向スクロールアクションゲーム。

SNKブースに出展されるタイトルは、対戦格闘の新作こそないものの、さまざまなジャンルのものが揃っているぞ。

シューティングの新作は「原始島2」。1989年に発売された横スクロールシューティングの続編だ。10年の月日を経て蘇る恐竜に、往年のゲームファンが悶絶すること必至！前作をプレイしたことがある人は、ぜひ一度プレイすることをオススメする。

あくまで予定とのことだが、アクションはビスコ制作の「武蔵巌流記」が出展される。海外向けの発売を予定しているタイトルなので、ショー会場でしかプレイできないかも…？出展されることを祈ろう!!

レーシングの出展は「サンフランシスコラッシュ2049」だ。近未来を舞台としており、フルポリゴンで描かれる車や町が美しい。「ガントレットレジェンド」のアタリが開発しているので、MADE IN USAだ。

その他、ガンシューティングとして同じくアタリの「インベージョン」が出展される。もちろん、絶賛稼働中の「ザ・キング・オブ・ファイターズ'99」もあるから、腕に覚えがある人はショー会場にきている人と対戦してみるのもいいかも。

物販コーナーもあるので、SNKファンはぜひ寄ってみよう！

KONAMI

コナミの出展予定タイトルは「ポップンステージ」、「ポップンミュージック3」、「beatmania II DX 2nd style」、「beatmania 5thMIX」、の4タイトルだ。この他にも新タイトルが出展される可能性もあるので、コナミブースへGO！ステージイベントとして、ユーザーが多数参加できるものも用意されているようで、中でもダンスパフォーマンスの予選は要チェック。



beatmania II DX 2nd style

新曲もかなりの数が追加され、通信接続によるD.D.R.との連動や、通常の2倍のスピードで遊べるハイスピードモードなども追加されている。



ポップンステージ

5つ×2の10個のフットパネルで踊るだけでなく、演奏もできるようになった。「サンバ」「ヨーデル」「ミュージカル」などの新曲も追加されている。



ポップンミュージック3

POPな曲調が好評のポップンミュージック最新作。3曲をノンストップでプレイできる「ハイパーモード」や、「COMBOカウントシステム」などが追加されているようだ。



beatmania 5thMIX

4thMIXの熱がまだまだ加熱中だが早くも発表された5thMIX。曲数も増え、「GOTTAMIX」なども追加されていることも見逃せない。

EVENT

■JAMMA■ チャリティオークション開催

AMショーのイベントといえば、外せないのがこの「チャリティーオークション」。マニア垂涎のブツが満載！オークション方式だから、低価格で貴重なグッズを購入するチャンスだぞ。12日の午後には、あの「ミニスカポリス」も応援にきてくれるぞ。カメラは必須だ！



(写真は昨年行われたチャリティオークションを撮影したものです。)

■カプコン■ SNK VS. CAPCOM トークショー緊急開催！

締め切りギリギリで飛び込んできたビッグニュース！なんと一般入場日に、カプコンブースにおいて「SNK VS. CAPCOM（仮）」トークショーが行われることになった！

注目は、なんとこのトークショーで出場キャラクターの一部を明らかにするということ。時間等は未定だが、要チェックだ！

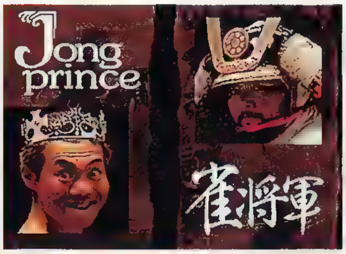
(写真は今年3月にに東京ゲームショウで行われた「SNK VS. CAPCOM（仮）」の制作発表時のものです。



■彩京■ ジャンショーグン&プリンスに会える！

彩京ブースでは、世界一めちゃくちゃ熱いイベントが敢行される！それは「ジャンショーグン&ジャンプリンス握手会！（予定）」だ。

ホトギミ3で猛威を振るう彼らの生姿を拝めるということもあって、ブース内は大混雑が予想されそうだ。ギャラリーの要望次第では、必殺技LIVEなんて企画もあるかもしれない…。



SAMMY

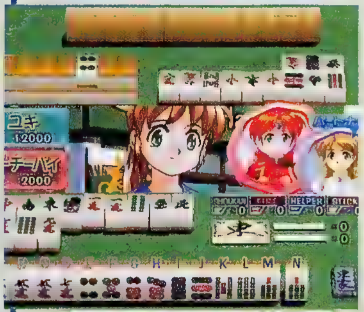
残念ながら今回のショーでも「ギルティギア2」を見ることはできないようだ。だが、「対戦型縦スクロールシューティング」という謎のゲームが出展されることが明らかになった。ゲーム説明的には斬新なアイデアというか…ワードナーの逆襲ライクなシューティングというか…謎。ショーに行って、自分の目で確認してみよう！

チェンジ エアブレード

対戦型縦スクロールシューティング。プレイヤーは画面の上下に分かれて、相手を攻撃をする（画面の下側の機体は上に向かって攻撃を行い、画面上の機体は下側に向かって攻撃する）。

下側のプレイヤーは従来のシューティングと同様、ショットとボンバーで攻撃をし、上側のプレイヤーは襲来のシューティングの敵の役割をする感じで、ザコ編隊を呼び出したり、弾幕で下側の機体を攻撃する。大型の支援機と合体することで、ボス化することができるらしい。

JALECO



アイドル雀士 スーチーパイⅢ

ついに3作目の麻雀ゲーム「スーチーパイ」！さまざまなイカサ…いや、技術を駆使してライバル＆ラスボスと対局だ！園田健一先生による新しい敵キャラも参戦するぞ。



ロックントレッド2

バンドシミュレーションゲーム続編。ギター、ベース、キーボードのうち1つとドラムを操り流行りの曲を演奏できる。

ジャレコからは「ステッピングステージ2 スプリーム」「ロックントレッド2」「アイドル雀士 スーチーパイⅢ」がメインタイトルとして出品される。

「ステッピングステージ2スプリーム」「ロックントレッド2」は、既発のジャレコ音ゲーの第2弾。「ステッピングステージ2 スプリーム」はステッピングゲームの2作目。プレイサウンドは30曲に増えているぞ。「ロックントレッド2」はバンドシミュレーションゲーム第2弾だ。「アイドル雀士 スーチーパイⅢ」はおなじみアイドル雀士シリーズの3作目。さすがNAOMI基板だけあって画面がさらに美麗に。

普通では見られない ショーの裏側とは!?

誌面掲載ギリギリ!?
良いお友達は見ちゃいけない
TWILIGHT ZONE 侵入企画

AM SHOW あなたの知らない世界

はP112から

TAITO

タイトーの目玉タイトルは、なんとパワーショベルを題材にした大型筐体ゲーム「パワーショベルに乗ろう!!」だ。総合建設機械メーカー・KOMATSUより協力を得て、実在する3種類の機体を忠実に再現！本物志向のシミュレーションゲーム「現場王モード」と、コミカルゲーム中心の「バイト王モード」という2つの硬軟織りまぜたモードを搭載。老若男女幅広く楽しめるゲームになっているぞ。

さらには、おなじみG-NETシリーズの最新作「フリップMAZE」「麻雀王（仮）」を出展。加えて、一般入場日最後の12日（日）には、ゲーメストとの共同主催で行っているバトルギアキャンペーンのグランドフィナーレイベント「最速王決定戦」も開催。今回のショーは、タイトーブースから目が離せないぞ！



パワーショベルに乗ろう!!

操作方法は、2本のレバーとフットペダル。慣れるまでは大変だが、一度慣れてしまうとハマること間違いなしだ。



フリップMAZE

メルヘンチックなグラフィックが印象に残る、新型パズルゲーム。カードをめくって連鎖を起こせ！

■タイトー■ バトルギア最速王決定戦 開催！

今年の3月より、ゲーメストとタイトーの共同主催で半年間にわたって行ってきた、バトルギアキャンペーン企画「タイムアタックランキングバトル」のクライマックスイベントとなる「最速王決定戦」が、9月12日（日）朝から、タイトーブース内特設ステージにて行われる。

この大会は、ゲームのキャッチコピーにもなっている「最速は誰だ!?」という問いかけに対し、最速はキミだ！というアンサーを出すべく実現された企画。主催者側の厳正な協議のうえ選ばれた、ランキングプレイヤー十数名が、トーナメント戦によって熱いバトルを繰り広げるぞ。



ちなみにこの大会には当日参加枠も設けている。今からでも遅くないので、ぜひキミもチャレンジしてはいかがかな？（詳細はP54へ）

■コナミ■ D.D.R.ダンス大会を開催

今回もコナミブースではステージを使ったイベントが盛りだくさん！その中でも11日と12日に行われる、コナミオフィシャル・パフォーマンスダンス大会「D.D.R. KING OF FREESTYLE DANCERS」の予選大会は注目だ。この他にも、ブース内の特設ステージで開催されるユーザー参加型イベントが多数予定されているようだ。詳しいスケジュールなどは当日ショー会場で確認しよう！

■セガ■ F355チャレンジ ゲーム大会

セガブース特設ステージにて、出展タイトルの解説及び発表などが常時行われる。その中でも「F355 チャレンジ（TWIN）」のステージイベントは見逃せないぞ！レースクイーンからF355 チャレンジレーサーに転身した「井原慶子」さんをゲストに迎え、ユーザー参加型ゲーム大会を開催予定。みんなこぞってセガブースへGO!!

F355チャレンジ イベント

開催日時
9月9日　14：00～
9月10日～12日　11：30～
※井原さんの出演は
10～12日のみです。

ついに御曹司出陣！

三島一八がとうとう出現！そして懐かしいケモノ系も出現だ！設定は108ページに掲載！

　スペシャルサンクス：御所船　裕氏







鉄拳 TEKKEN TAG TOURNAMENT™

SYSTEM これって受け身不能!? うつ伏せ浮きの性質

TTから加わった回転うつ伏せ浮きの特殊なコンボ。その仕組みと考え方を見ていこう！

担当：伊勢猫

ヒットした攻撃の種類やお互いの状況によって様々な変化を見せるやられモーション。そんな中でもTTから新しく追加された「回転うつ伏せ浮き」はかなり特殊な部類。うつ伏せの状態で浮かせるために通常のコンボこそ入りづらいが、低い打点で拾えば受け身不能なバウンド状態にすることが可能。この性質をうまく利用していけば、コンボのダメージ効率をUPすることができたり、有利な状況で相手の起き上がりを継続して攻めていくことなどもできる。



ジャック系キャラはヒットしても回転うつ伏せ浮きにならない

受け身不能へのプロセス

どの程度、低い位置で拾えば受け身不能なバウンド状態になるのかというと、フィールドに着地する直前。具体的には着地する2フレーム（1フレーム＝1／60）前から着地して、無敵時間のある受け身モーションへと移行する3フレームの間に攻撃をヒットさせればOK。タイミング良く相手を拾えていれば、攻撃ヒット後の浮きが低くなってうつ伏せダウンしている所へ追い打ち攻撃をヒットさせたのと同じように相手は着地際の受け身が取れなくなる。

これは、なにも回転うつ伏せ浮きを誘発する固有技（リスト参照）に限ったことではなく、これ以外の浮かし技を相手の側面などからヒットさせた場合も同じように受け身不能にすることが可能。例外的にブライアンのスウェー＆スマッシュ（⇩⇙⇦●）のみ、側面からヒットさせた場合であっても、最低で間に1回攻撃を挟まないと受け身不能にならず、逆にボールの新技である震月（立ち途中●）は空中で攻撃をヒットさせなくても、相手は着地際に受け身を取ることができない。



低めの打点でヒットさせれば浮き直しの軌道が低くなって受け身ができない。



高めの打点で追い打ちをヒットさせた場合は高く浮いて受け身可能だが…

さて、後は受け身不能にした所へ追い打ちを狙っていくわけだが、この際は原則的にダウン状態へとヒットする攻撃を使っていくのが基本。回転うつ伏せ浮きからは頭をこちらに向けているため、技によってはカウンターで大ダメージを狙っていける。

仮に追い打ちが狙えない場合でも一切の受け身を取れないため、その後に有利な起き攻めを展開できる。色々と試して有効な技を探してみよう。

回転うつ伏せ浮きする固有技

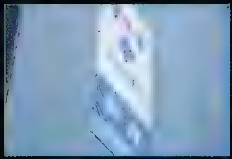
キャラ名	技名（コマンド）
ロウ	ドラゴンラッシュ（⇦●●●）
吉光	社（横移動中に●）
シャオユウ	挑打連撃（●●●）
ファラン	レフトヒールランス（ライトフラミンゴ中に●） ライトヒールランス（レフトフラミンゴ中に●）
エディ	エランバコ（●●）
A・キング	アッパー掌底（⇨☆⇩⇘●）
ワン	虎蹲山～跳頭（●●●） 跳頭（●）
一八	カウンター・風神拳（⇨☆⇩⇘●） カウンター・瞬足風神拳（⇨☆⇩⇘●）

今回「2on2やろうぜ！」出張版を108、109ページに掲載。全国で「リアルタッグシステム」がプレイできるナムコ直営店を地図入りで紹介。キャラが1人しか使えない人でも、いわゆる「鉄拳パーティープレイ(?)」の面白さがわかるぞ！友達を誘って一度でいいからプレイしてみよう!!

もちろんやるっしょ? 2オン2やんべ♡ 題字モブ

信頼できる友人とのタッグコンボ。これほど美しいものはほかにない。(出張版は108P)

担当：鉄拳チーム



街で見かけた鉄拳

決めてみましょうタッグコンボ

さ～てさて、2ON2の対戦のほうはどうかな？お互いスムースに動かせるようになってくると、どうしても自然に狙ってみたくなるものがある。そう「タッグコンボ」がそれだ。効果はいまさら語るまでもないが、やっぱりカッコイィというだけでも十分にやってみる価値はある。

まあ、相棒がプレイしているときに、レバーから手を離すなぞ問題外。呼吸も大事だが、つねに画面に集中し、勝負どころを見極めておかなければ成功はあり得ないぞ。



実戦的であり気持ちよくカッコイィ。まさに3拍子の芸術。

まずは簡単なものから タッグ隊が行く!!

1キャラ動かすだけなら、お互いに差は生じないが、タッグコンボができれば、大きなアドバンテージになるぞ。

スー…オッ!?そこにいるのは、万年寝袋野郎で、神保町の赤鬼。最近出ているモブプとはアナタのことな、MVPさんじゃありませんか!?

MVP…う～っす。

スー…どう?ブルースはタイムリリースで、スタートが遅れたけど、もうバッチシ?

MVP…いやぁ、空中コンボが判ったら、ヤバいんスよ～、このキャラ。イケてるで。

スー…ほほぉ、い～ねー。じゃぁいっちょリアルタッグシステムでいわしとく?

MVP…いいーよぉーっ。

「ROUND1、FIGHT」

「オリャッ!!スパーン!!ボス、スパーン!!ハイッ!!ボスザーッ!!ドスッ、バンバン、ドスッ、ケイオウ」

スー…負けちゃったね。なんか実力があんまり変わんないみたい。どうする?

MVP…じゃぁスーさん、風神拳撃ったら、チェンジボタン押しといてよ。タッグコンボ決めるからさ。

スー…エーッ!?うまくいくの?リアルタッグシステムで、タッグコンボはムズくにー?

MVP…まぁいいからやってみてよ。

スー…わかった。

「ROUND2、FIGHT」

「ホゥッ!!ドスッ、ガスッガスッガスッ、ヌワッ!!ガスッ」

スー…今だッ!!

「スパーンッ!!」

走ってくるブルース。

「ボスッ、ガスガスガスッ、」

MVP…おーしっ、おーしっ、おいーしっ!!

「タッタッスパッ、スパーンッ!!ケイオウ」

スー…スゲェ!!半分ゲージを減らした!?難しくなさそうだし。どうやってんの?

MVP…立ちLKのソバットで刻んで、トリプルニーコンボッスよ。立ちLKは連打でOKだから、激簡単なんスよ。

スー…こんな簡単にタッグコンボができりゃ、赤ゲージの減らす量がちがうもんね。

MVP…やっぱり別のキャラでも、いざってときのために、なにかタッグコンボを覚えておくべきでしょ。

スー…さすが。やるねーっ。

MVP…イヤイヤ、そんなことあるでしょう。



トリプルニーコンボが炸裂!!相手の赤ゲージが見る見る減っていく。

今回のお題目 タッグでコンボ

体力ゲージの回復可能な赤い部分を減らすことで、実質なダメージを相手に与えることが可能なタッグコンボ。

普通に1人で対戦をしているのと違って、キャラを分担してプレイするリアルタッグシステム上だと、どうしても狙いづらい…といった欠点はあるものの、これができれば一気にダメージを与えるチャンス!チェンジ技の性質が影響するため、必ずしもすべてのキャラに対してとは言えないが、パートナー次第では積極的に狙っていきたいところ。

しかも、控えにいるキャラがパワーUPした状態であればダメージが×1・3倍のおまけ付き!あらかじめパートナーと「この技で交代ねー」のように簡単な打ち合わせをしておくだけでも、格段に成功率がUPすることは間違いなし。キャラの特徴を生かして狙うかどうかを考えよう!



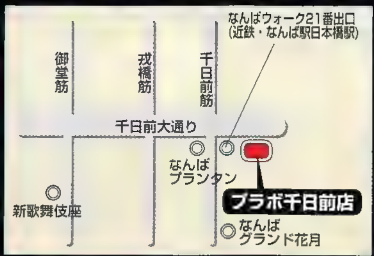
空中コンボで大ダメージを狙えるキャラがパワーUPしていると…。

お店紹介 プラボ千日前店



いや、大阪は熱かった。今回は大阪・難波の「プラボ千日前店」にお邪魔しました。「鉄拳の西の聖地と言えば、PLABO千日前店です。ただ今、当店では鉄拳の初心者向けのゲーム大会や、4人対戦のゲーム大会など、多種多様なゲーム大会を行っております。また、各大会の参加者の中から、毎回1名様に準身大ポスターシャオユウ、ミシェールの等身大ポスターどれか一枚を抽選でプレゼント中!来たれ、熱き鉄拳プレイヤー!!」と店員の葉山さんの言葉。

前号で紹介した現在行われている近畿圏の鉄拳TT大会「鉄拳TT IN 関西」も、このお店の谷津さんが中心になって行ったとのこと。9月15日には、この店で大会決勝も行われるようなので、結果が楽しみだ。





取材当日も大会が行われていた。店員葉山さんの実況が唸る!



とにかくおっきい店だ!関西のナムコ直営店は大きい店が多いね。

今号の迷言

「おーしっ、おーしっ、おいーしっ!!」

お便り&写真募集

●設置店が増え、2人協力プレイの面白さも徐々に定着しつつある「リアルタッグシステム」。ゲーメストイチ押しのこのシステム、皆も一度遊んでみてね。「鉄拳TT」に関する質問も随時募集中だ!こっちもよろしく。

また、今回の「TEKKEN」みたいな、「街で見かけた鉄拳」も大募集。待ってるよ!!

宛先
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-28(株)新声社ゲーメスト編集部「TTT団」係まで

P.S.GAMEST ◎ タイムリリース技表&対戦攻略、デフォルトキャラ対戦攻略は82ページから掲載!

京

Story

轟音が耳に響いた瞬間、辺りの景色は色を失い、やがて闇に溶け込んでいった。闇の中で何か冷たい滴のようなものが全身を打つ感覚がしばらく続いた。その感覚が不意になくなった時だ、全身はけだるかったが、瞼を開くことはできた。ようやく得た視界に映ったのは、目の前に迫る何者かの手の平だった。そして、再び意識は闇に飲み込まれていった。次は意識を失う闇に連れて行かれた。

※

どれくらい眠っていたかわからない。未だに辺りは闇に包まれたままだ。

しかし、今の俺は確かに目覚めていた。

時折自分の中から何かが吸い上げられていく感触がする。気分が悪い。その合間に今の自分の状況とは何ら関係ない知り合いの姿がフラッシュバックする。次にやって来たのは声だった。誰だかわからない声で「君は草薙京か？」とか「君のデータをいただく」といった、よくわからないことを言ってくる。かと思えば、「クリザリッド」やら「K'」といった、誰かが誰かを呼ぶ声が耳を通じて頭に響いては通り過ぎた。

だが、俺は何を聞かれても全てを無視した。自分から何かを喋えることだけは絶対にしたくなかったからだ。

いつまでこうしているんだと思っていた矢先に変化は起こった。

「鼓動」が聞こえた。俺自身の鼓動だった。同時に体の中から懐かしい暖かみがよみがえってきた。血だ。血が通い始めている。鼓動は激しさを増し、耳をふさぎたくなるほどになっていった。その中で誰かが俺を呼ぶ声がした。鼓動の方が大きくてなかなか聞き取れない。鼓動は次に色々な音を取り込んで、何かが爆発するような音へと変化していた。呼び声はかすかだが確かに聞こえていた。

誰かが呼んでいる。「京」と。

呼び声と同時に遠くにかすかだが、光が見えた。

俺はそいつが何かを確かめるために目を凝らそうとした。が、光は一瞬にして広がっていき、辺りの景色を映し出した。辺りは一面火の海だった。煙が充満し、息が苦しい。警報も響いていた。目が見え、耳がはっきり聞こえるようになってから、烈しくなっていく鼓動が辺りで炎を吹き上げる爆発音だったということに気付いた。目の前に男が立ちふさがった。

「俺を呼んでいたのはてめえか！」

男は何も答えようとしない、と言うよりは完全におびえていた。男の襟首にマークが見えた。

「N・E・S・T・S」

それが何を意味するものなのかを聞こうとした瞬間、爆風がおれとその男を襲った。

どれくらい意識を失っていただろう。いや、ほんの一瞬だった。煙がおさまったところで、俺は数ブロック先まで吹き飛ばされていたことに気付いた。今度は爆風ではなく、そこらじゅうでガラスが割れる音がした。床には何か液体がこぼれ落ち、それが蒸発していたらしく、辺りはむせ返る暑さだった。なんとかここを出なければ、思ったちょうどその時、足元に何かが当たった。

「！」

死体だ。それも、自分の死体だ。

足下だけじゃない。部屋中に俺が、俺の死体が転がっていた。

この時に俺は全てを悟った。闇の中、何者かの問いかけの意味の全てを。

「…なめやがって…!!」

拳から炎が吹き出てきた。だが、一気に吹き出しはせず、燃えきらない炎がくすぶり続けた。

「やつら力まで…！」

もうどうでもよかった。とにかくありったけの力でどの部屋にも炎を浴びせた。

轟々と燃えるその炎の奥から、俺を呼んでいたあの声が今度ははっきりと聞こえた。

「京ォォォォォォォォォォォ…!!!!」

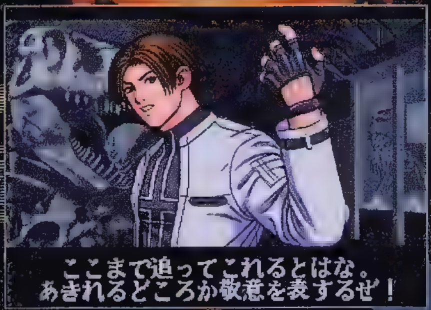
考えるまでもない、ヤツの声だった。

俺はその場を後にした。さらに烈しい爆発音が俺を追った。

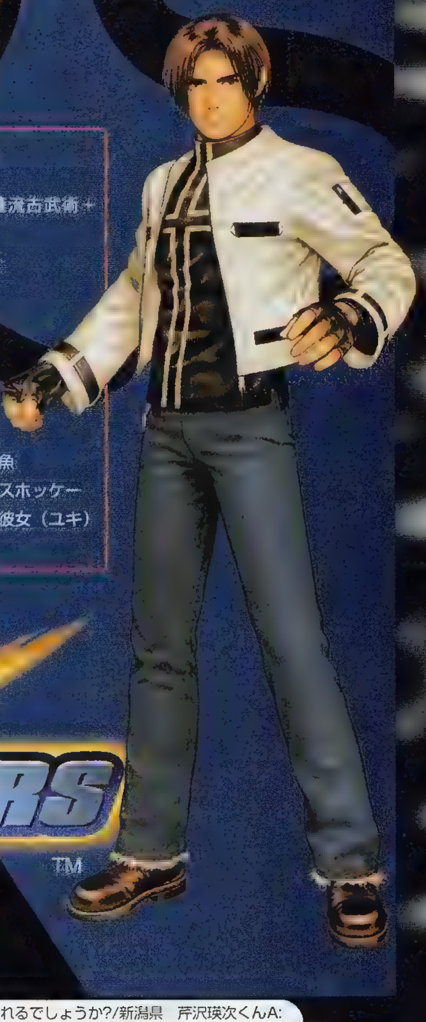
「NESTS…、覚えてろ…！」

拳の炎は、俺に何かすがるかのようにくすぶり続けていた。









- キャラ名　草薙京
- 声優　野中政宏
- 格闘スタイル　草薙流古武術＋我流拳法
- 誕生日　12月12日
- 年齢　20歳
- 出身地　日本
- 血液型　B（RH-）
- 身長　181cm
- 体重　75kg
- 趣味　詩を書くこと
- 好きな食べ物　焼き魚
- 得意スポーツ　アイスホッケー
- 大切なもの　単車・彼女（ユキ）
- 嫌いなもの　努力

THE KING OF FIGHTERS '99™

Q:ウイップを使っていて「ザクとは違うのだよ、ザクとは!」と叫んでいるオイラはジオン軍学徒兵になれるでしょうか?/新潟県　芹沢瑛次くんA:ジュアッグのヒートロッド磨きのバイトぐらい？100連勝できるようになれば蒼き巨星のセリザワと回りが呼んでくれるだろ多分。（しも）

真打ち登場！

この表紙が目印だ!!





●KOF'99を極めるためには避けて通れないこの一冊！京と庵を含む全キャラクターの詳細な技データや、ムックでしか見ることができない設定原画を多数掲載。資料性の高さが魅力だ！買ってね!!

本体価格950円＋税



ゲーメストムック「ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 グラフィカルマニュアル」絶賛発売中!!

キャラ名	八神庵
声優	安井邦彦
格闘スタイル	八神流古武術＋本能
誕生日	3月25日
年齢	20歳
出身地	日本
血液型	O
身長	182cm
体重	76kg
趣味	バンド
好きな食べ物	肉
得意スポーツ	全部
大切なもの	新しい彼女
嫌いなもの	暴力



写真②





写真①

Story

粘りのある液体にまみれて何かが引きずられている音がする。跡をたどると、通路には真っ赤な、ゆがんだラインが遥か先まで続いている。

「止まれ！」

ラインをたどってきた男達が銃を構える。

男が振り返る。

「俺に言ったのか…？」

男の言葉に返事はなかった。

「いいだろう、だが質問に答えろ。ヤツはどこだ？」

答えはない。かわりに銃の数が増えていく。

「フッ…」

意に介さずに歩き始めようとする男。銃の射撃動作に入る男達。

「!!!」

一瞬の出来事だった。引き金を引こうとした男達の前に重く生臭い。塊が放り投げられた。塊は自分たちの仲間だった。次は風が吹いた。何か重くとがったものをはらんだ風が、ある者には顔に、ある者には腹をかすめるように薙いでいった。

瞬間、風になでられた者は、それぞれに己の人生の中でも高く、無惨な悲鳴を上げていた。

警報が響く。男は歩みを止めようとはしない。目の前に現れる男達の盾を軽くあしらっていく。そのあとには生臭い血の塊だけが積まれていった。

後ろで何かが爆発した。

一面の火の海。

男は臆することなく、前へ前へと進む。目の前に立ちふさがる炎も、己の拳から出す蒼い炎でなぎ払っていく。

なぎ払った炎の中に人影が浮かんだ。男の顔に笑みが浮かぶ。

「ここにいたか…試させてもらうぞ!!」

背を向けたかのように見えた瞬間、

「いくぞ！ごぉぉぅぅぅぅぁぁあああああ!!」

男がその影との距離を見る見るうちに縮めていく。

炎をまとった拳はその影の頭部に叩きつけられた。

骨の砕ける音がする。

「違う！」

違和感を感じながらも手を首へと移し突き上げる。頂点で吹き出す炎。先ほどまで人影だったものは、燃える塊となった。

「違う！どこだ…ヤツは?!」

先へ進もうとした男の前に扉が立ちはだかった。塊を投げ捨て、その扉を蹴破る。

「チィッ！」

顔、姿、全て同じ男達が並んでいた。その姿に見覚えもあった。

「どういうことだ、京…！」

背後から声が聞こえる。

「た、たしかです。あの男です…！や・や・やがああっ！」

喉笛に深く食い込む指、嫌な音を立てていく。

「お前は知っているのか？どこだ？ヤツはどこだ！」

「し・し・し・しぃっら！」

言葉を言い終えるまでに男は息絶えた。

息絶えた男の装備品から手榴弾をもぎ取り、整列する「京」に投げ捨てる。激しい爆発音が響き、「京」たちは黒い塊へと変化していった。

「ここも同じか…。どこだ?!どこにいるんだ!!!」

塊に向けて炎が投げつけられる。煽られて炎の勢いが増し、部屋に爆発音が響く。

「京ォォォォォォォォォォォォォオオオオオオ!!!!」

爆音がかすむ程の絶叫が響く。理性を飛ばしてしまったあのときの叫声とは違う。腹の底から湧き上がる「八神庵」という男の絶叫だった。

庵

京と庵の使用コマンド

タイトル画面下部にKやIのマークが出ているか確認する（写真①）

Kは京、Iは庵を表し、出ていればそれぞれの出現コマンドを入力する

・草薙京の出現コマンド

キャラセレクト時にカーソルを「？」（ルーレット）に合わせて、スタートボタンを押しながら←→↑←↓→

・八神庵の出現コマンド

キャラセレクト時にカーソルを「？」（ルーレット）に合わせて、スタートボタンを押しながら→←↑→↓←

するとキャラクターセレクト画面の日輪マークに「草薙京」の顔が、月のマークに「八神庵」の顔が出現し使用可能になる（写真②）

タイトル画面にKやIの文字が無いときは下準備が必要だ。

●下準備の方法

ルーレットによるチームエディットで出現に関係するキャラをチーム内に3名選出する。

・京の出現に関係するキャラ

K'、マキシマ、紅丸、真吾、ウィップ、京1、京2

・庵の出現に関係するキャラ

レオナ、アテナ、包、香緋、香澄、キム、ジョン

そしてそのチームで対戦に勝利すると、勝利演出の際に出現コマンドが表示され、京や庵が使える状態になる。

Q:擦れ声ってどんな声ですか?/香川県　G-Zくん　A:擦れ声とは魂の慟哭であり漢の雄叫び。って言うか、相撲取りの声を想像してもらうといいかな。ちなみに、猛通HPで聞ける「擦れ声」は渕健のモノ。（ジ☆ダップセきりもみ）

楽しいことが重要だよな

STRIKER ANALYZE '99

隠しキャラである京・庵のストライカーとしての性能はいかほど？
担当：ももやん

募集!!
このページでは、ストライカーに関するテクニックやお笑いネタなどを、読者のみんなから随時募集しているぞ。なにか見つけたら、すぐにハガキを出してくれ！応募先は30ページを参照してほしい。

使いたくなるストライカー

このページはストライカーを分析し、その特徴や有効な使い方を解説していくページである。このページを読み、ストライカー選びの参考にしてほしい。

今回紹介するのは、隠しキャラである京、庵のストライカーと、意外と使いやすいストライカー、特殊なストライカーの4つ。京、庵に関しては「賞味期限が切れる前にやっとけ」って感じだが、ほかの2つは使ってみると楽しいストライカーである。

チンのストライカーは多くのキャラと相性が良く、使いやすい。チョイは当たったときの喜びが大きく、なんとなく狙いたくなるはず。どちらも使いがいあるはずだ。

続・ストライカーガード不能

前回ストライカーガード不能を説明したが、ほかの方法も見つかったので説明しよう。突進系ストライカーを呼び、その呼び出しモーション中にメインキャラがダメージを受けると、ガード不能になるというものだ。

この方法を使った有効な戦法は、ただいま研究中。見つかり次第、紹介していこう。



呼び出しモーション中にダメージを受けると、ガード不能に…。

求めるは協調性か？

蓬莱集宴



チン/動き：①・画面端に登場し、待機ポーズ　②・相手が近づいた場合、一定時間で柳燐蓬莱で攻撃

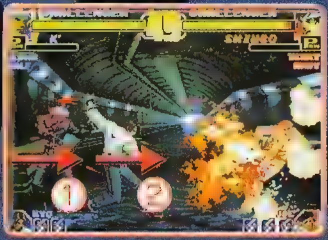
突進系ストライカーのなかでも、ラルフに次ぐ使いやすさを誇っているのが、このストライカーだ。メインキャラとの連係が取りやすく、攻撃範囲が広いのがその理由である。

基本的な使い方は遠距離戦。攻撃発生が遅いので、ガード不能にしやすい。攻撃が発生すれば上空までカバーするので、ジャンプでの回避も困難なはずである。アテナやK'ならば、テレポートを使って挟み撃ちにすることも可能だ。

特殊な組み合わせでは、マキシマのバンカーバスターとの連続技もある。チンのストライカーがヒットした直後にバンカーバスターを出せば、ダウンしたところにヒットするのだ。超強力連係だぞ。

攻撃判定の広さを活かせ！

大蛇薙



京/動き：①・画面端近くに登場し、大蛇薙の待機ポーズ。　②・相手が近づいた場合、一定時間で大蛇薙発動
ダメージ有り/追い打ち可

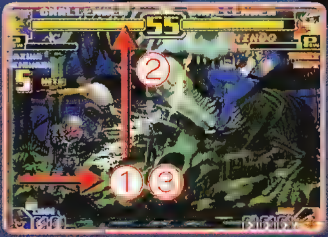
突進系ストライカーだが攻撃発生が遅く、リーチは画面半分程度しかないので、自分が追いつめられている状況で使うのが一番当てやすいぞ。攻撃判定は上下に広く、相手が近づくまで（一定時間）攻撃発生しないので、防衛型のストライカーと考えていい。相手がジャンプで攻めてくるような間合いで使ってみるとヒットしやすいぞ。

ヒット後に追い打ちをかけることができるが、当て方によって1ヒットで終わってしまうことがあり（通常は3～4ヒット）、追い打ちできることは少ないぞ。

ガードさせた場合には多段ガードになり、上下のガード切り替えが不能になる。この間に中段か下段を重ねれば、どちらかはヒットするはず。

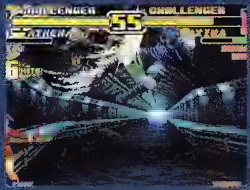
実は高威力ストライカー！

挑発三昧



チョイ/動き：①・画面端近くに出現　②・相手がチョイの近くにいた場合、竜巻疾風斬で攻撃　③・離れていた場合、相手のパワーを減少
ダメージ有り/追い打ち可

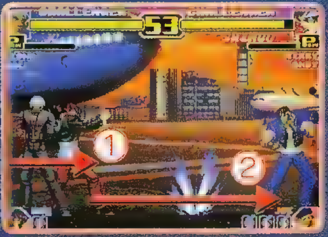
「これは使える！」といったストライカーではないが、特筆すべき特徴を持っている。チョイの出現場所近くに相手がいた場合、竜巻疾風斬で攻撃するのだが、当たりかた次第では超必殺技並みに減るのである。竜巻疾風斬が相手の背中側でヒットした場合、バッチリならば17ヒットし、大ダメージを与えるぞ。一度はその目で威力を確認してもらいたい。



こんな感じに当たれば、17ヒットで大ダメージになるぞ。

飛び道具系は使いやすさが売り

裏百八式・八酒杯



庵/動き：①・画面端から突進（攻撃力有り）　②・飛び道具を撃つ
ダメージ有り/追い打ち可

飛び道具系ストライカーは使いやすいが、効果はそこそこといった感じである。八酒杯は出現時に攻撃判定を持っているので、飛び道具系のなかでも使える方だろう。

使う場面は中距離以上での単発使用が多いが、ヒット率はいまいち低い。相手からダウンを奪い起きあがりに重ねるように出せば、メインキャラクターとの連係もとりやすいぞ。ガード切り替えはされてしまうが、中段、下段を重ねるのは有効な戦法だ。

ヒットすれば追撃できるが、思った以上にヒットストップが短いので、最初から追撃を狙っていないと入らないだろう。カス当たりによる奇妙な効果については、庵ページをみてほしい。

Q:SNK系の難しい漢字は、DTPではどのように対応していますか?/大阪府　風の民くん　A:トゥルータイプフォントから部首ごとにアウトラインを取ったものを合成して漢字を作り、それをフォント製作ソフトで加工して、GAMEST用外字として使っています。（編）

思ったより減ります
カウンターモード連続技

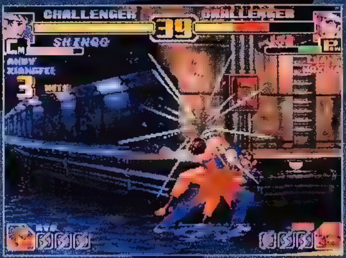
前号で「特集」といっておきながら1ページとはこれいかに。探してるんだけどね……。

担当：はま～

あくまで「強化」ムチャはするな！

いきなりこんなことを言うのも何だが、カウンターモードを発動しても、実際には目に見えてパワーアップするというわけではない。むしろガードキャンセルが使えなくなるぶん、相手の思わぬ逆襲に合うことも多いだろう。発動後にどんな連続技を狙っているか、相手に半ばバレているようなものなので、そうそう超絶連続技は決まらない。

そこで重要になってくるのが、ガード限定の連続技。ジャンプ攻撃orスカししゃがみBの二択や打撃投げは、相手の対応によらない普遍的な「崩し能力」を持っている。また自分のキャラがこういった技から痛い連続技を狙えるかどうかを、発動する際の基準に考えるといいだろう。



打撃投げから超必殺技がつながるキャラは、発動候補の筆頭。

じつは使える!? かわし移動攻撃

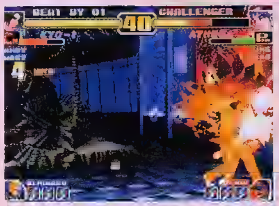
また、下の表では扱っていないが、「かわし移動攻撃にキャンセルがかかる」というのもじつは重要なポイント。普段かわし移動攻撃にリスクを感じてしまうのは、それに見合ったリターンが得られないためでもある。カウンターモード中であればそれは解消されるので、多少強引な読みでも使っていく価値が出るだろう。カウンター攻撃の出が早く、かつスキの少ない必殺技を持つキャラであれば、むしろこの連係を攻撃のメインに考えてもいいぐらいだ。

なお、かわし移動攻撃をヒットさせた時は強攻撃と同じ扱いになっている。間合いに注意すれば、強攻撃キャンセルと同じ感覚で使えるはずだ。

モード中の反動について

カウンター&アーマーモード時は、攻撃を当てた時の反動が大きくなる。これにより、通常時では間合いギリギリでつながるはずの連続技が、モード中だとスカってしまう場合もあり得る。とくに弱攻撃を数発挟むタイプのものは、その数を減らすか、最悪まったく別の連続技に代えないといけないものが多い。

ただ、空中連続技を狙う際には、この反動も大きなメリットとなる。相手を浮かせた時の高度が微妙に高くなるので、普通は間に合わない攻撃でも、モード中ならギリギリ空中でヒットする可能性が出てくるのだ。



京1の大蛇薙は、カウンターモード中のみ七拾五式・改からつなげられる。



再び同じ必殺技につないでループ攻めだ。



かわし移動の一瞬の無敵でスカしつつ攻撃できる。



必殺技をガードされても、相手の反撃が確定でなければ、

キャラ名	連続技	備考
マキシマ	➡+A→マキシマ・リベンジャー	中段スタート
紅丸	めくりジャンプD→近D→弱雷靭拳（×1）→幻影ハリケーン	
真吾	真吾謹製オレ式・鉈研ぎ（×2）→外式・駆け鳳燐→強百壱式・朧車・未完成	打撃投げスタート
テリー	ジャンプD→近C（×2）→パワーウェイブ→強ハイアングルゲイザー	画面端
アンディ	ジャンプD→近C（×2）→弱斬影拳→斬影流星拳	
	撃壁背水掌（×2）→斬影流星拳	打撃投げスタート
舞	ジャンプC→近C→⬋+B→強龍炎舞（×2）→超必殺忍蜂	
リョウ	ジャンプC→近A→強虎咆（×1）→天地覇煌拳	画面端
	虎咆疾風拳（×1）→天地覇煌拳	
ロバート	ジャンプD→下A→旋燕連舞脚（×2）→無影旋風十段脚	
タクマ	めくりジャンプD→近C→➡+A→強虎煌拳→強龍虎乱舞	
レオナ	（離れた位置で）イヤリング爆弾・1→強グランドセイバー→グライディングバスター（×2）→（少し待って）Vスラッシャー	相手が画面端
	近D（×1）→ハートアタック→近D（×2）→➡+B→弱Xキャリバー→Vスラッシャー	画面端
ラルフ	近C→弱ラルフタックル（×1）→バリバリバルカンパンチ	
クラーク	ジャンプD→近C（×1）→弱ガトリングアタック（×1）→ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	
ウィップ	ジャンプC→近B→下B→強ブーメラン・ショット（×1）→ソニック・スローター	
ケンスウ	ジャンプD→下A→弱龍顎砕（×2）→神龍天舞脚	画面端
パオ	サイコボールアタックDX→（➡+ABで裏に回って）近C→サイコボールクラッシュ・ライズ（×1）→サイコボールアタックMAX	
キング	ジャンプD→近D（×2）→ミラージュキック（×3）→サイレントフラッシュ	
	ミラージュダンス（×2）→サイレントフラッシュ	打撃投げスタート
マリー	ジャンプD→近C（×2）→⬅+A→弱ストレートスライサー→M・タイフーン	
シャンフェイ	ジャンプD→近C→弱那夢波→超白龍	画面端
キム	ジャンプD→近C（×1）→強半月斬（×1～2）→空中鳳凰脚	
チャン	鉄球粉砕撃→（少し待って）鉄球大撲殺（×1）	画面端近く、鉄球大撲殺は回避可能
チョイ	ジャンプC（×2）→下A→強竜巻疾風斬（×8）→強真！超絶倫回転突刃	画面端
ジョン	近C→強満月斬（×5～6）→鳳凰裂爪脚	
	襲虎撃→鳳凰裂爪脚	下段スタート
京1	ジャンプC→近C→強七拾五式・改（×2）→大蛇薙（→⬋+C）	画面端、⬋+Cは回避可能
京2	近C→琴月（×1）→無式	
京	下B→下A→弱四百弐拾七式・轢鉄（×1）→百八拾弐式	下段スタート
庵	外式・百合折り→下C→弱百八式・闇払い→裏参百拾七式・析爪櫛	

Q:今までに一番長い期間攻略したゲームは?/東京都　高橋 雄介くん　A:それはやはり「バーチャファイター2」でしょう、2年以上やってたはず。シリーズものなら「ストリートファイター」。向こう7年くらい「スト～」ってつくゲームの記事が載ってないこと、あんまないでしょ。（毛玉）

エディット専用キャラクター



騙されてないだろうな?

草薙京

コスチュームも一新し、燃える男が拳を磨き直して帰ってきたぜ!!
担当：KFC一燃え太郎　びぐ

草薙京			
	投げ技	釵鉄	→or←+C
		一刹背負い投げ	→or←+D
	特殊技	外式・轟斧　陽	→+B
		八拾八式	↘+D
		外式・奈落落とし	ジャンプ中 ↓+C
	必殺技	百式・鬼焼き	→↓↘+AorC
		四百弐拾七式・轢鉄	→↘↓↙←+BorD
		R.E.D KicK	←↓↙+BorD
		七拾五式・改	↓↘→+B·BorD·D
		百拾四式・荒咬み	↓↘→+A
		/百弐拾八式・九傷	/荒咬み中 ↓↘→+AorC
		/百弐拾七式・八錆	/荒咬み or 九傷中 →↘↓↙←+AorC
		/外式・砌穿ち	/荒咬み→八錆中 AorC
		/百弐拾五式・七瀬	/九傷 or 八錆中 BorD
		百拾五式・毒咬み	↓↘→+C
		/四百壱式・罪詠み	毒咬み中 →↘↓↙←+AorC
		/四百弐式・罰詠み	罪詠み中 →+AorC
		九百拾式・鵺摘み/龍射り・虎伏せ	↓↙←+AorC
	超必殺技	裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+AorC
		百八拾弐式	↓↘→↓↘→+AorC
	ストライカー動作	裏百八式・大蛇薙	画面端から出現、大蛇薙で攻撃

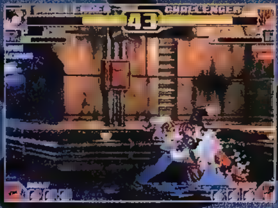
お待ちしておりました

悪いヤツらに連れ去られてクローンの素となっていた?ホンモノの京サマも、ようやく使用コマンド解禁(?)。去年までの学ランはばっさり脱ぎ捨てて私服での登場となった(本気できたかどうかは知りません)。
　イメージとしては、京サマ2の技構成を基本に、京サマ1の七拾五式・改と大蛇薙をくっつけたような感じであるが、個々の技性能は微妙に違っている。まずは、京サマの新技と、旧技の中でも京サマ1や京サマ2と違う部分を説明していこう(ややこしくてスンマセン)。

轢き倒せ!!

●四百弐拾七式・轢鉄
琴月に代わる新技で、ボディーアッパーのコンビネーションブローをはなつ。移動距離は弱だと少し身を乗り出す程度だが、強だと相手をサーチして(ほぼ画面の端～端まで届く)攻撃してくれる。
　弱は発生が早く、しゃがみB→しゃがみAや近距離立ちBから連続技になる。ガードされても弱なら反撃は受けにくいので、近距離戦での主力となり得る技だ。弱強ともに存在する出かかりの部分のガードポイントも、接戦での技のぶつかり合いの際に活躍してくれるだろう。

弱も強も1、2発目ともスーパーキャンセルが可能で、弱轢鉄(1ヒット)→百八拾弐式(2ヒット)と強轢鉄(2ヒット)→大蛇薙が威力が高く、カウンターモード時のオススメ連続技だ。
　また、轢鉄の1発目が相打ちになると、相手ののけぞり時間が長いため、ダッシュで近付いてさらに追い打ちが間に合う。近距離戦では相打ちを取れることも少なくないので、チャンスは見逃さないようにしよう。


轢鉄の出かかりのガードポイントは混戦で頼れる。

●百八拾弐式
「受けろっ!!このブロぉ～～っ(スゴいエコー付)!!」のかけ声とともに、ボディブロー・アッパーを繰り出す。
　強とMAX版は出かかりに無敵時間があるので、起き上がりに地上で技を重ねられたときなどにも狙っていくといいだろう。溜め続ければガード不能になる。

●外式・轟斧 陽
京サマの轟斧は微妙にグラフィックが変わり、単体で出すと1ヒットの中段攻撃になった。通常技キャンセルで出すと旧グラフィックになって、中段属性はなくなるものの2ヒット技になる。

●百弐拾八式・九傷
京2(敬称略)は近距離立ちC→荒咬み→九傷が連続ヒットするが、京サマは画面中央だと九傷が届かずに空振りすることが多い(画面端ならOK)ので、連続技を狙うときは気を付けよう。

●ストライカー動作
京サマのストライカー動作は、裏百八式・大蛇薙。MAX版と同じモーションで、出現後に全身に攻撃判定が出る。やはり射出の攻撃発生は遅いが、かえってプレイヤーキャラが動き出せるまでの時間稼ぎになるので、ストライカーとの連携を取りやすい。


攻撃範囲が広いので追い詰められたときにも使えるぞ。

キャンセル表

※この表は、編集部独自に調べたものです。

	近距離	遠距離	屈み	垂直ジャンプ	斜めジャンプ
A	○	○	○	×	×
B	○	×	×	×	×
C	○	×	○	×	×
D	○	×	○	×	×
C+D	△			×	

備考 →+B…×　↘+D…×/×

○の見方 ○…必殺技とレバー入れ技でキャンセル可 △…必殺技でのみキャンセル可 ×…キャンセル不可

これが草薙の力だ!!

共通する持ち技の数が多いため、京サマの戦法は京2のものに近くなる。
　地上戦では遠距離立ちBや立ちDといった牽制技で相手の動きを押さえつつ、荒咬みを起点とする連係につないでいく。派生技の中では荒咬み→九傷→八錆や荒咬み→八錆→砌穿ちが使いやすいだろう。
　少し離れた間合いからは、R.E.D KicKによる奇襲も効果的だ。しゃがんでいる相手には当たらないことが多いのが難点だが、威力も高く、ヒット後に受け身を取れないので起き上がりを攻めやすいというメリットが大きい。毒咬みはガードされても、たいして不利にはならないので、遠距離から単発で使っていくのもいいだろう。ただし、罪詠みはガードされると硬直が長く、連続ヒットしないこともあるので注意すること。
　ジャンプ攻撃はジャンプC、C+D、奈落落としと判定の強い技が揃っている。地上では発生の早い近距離立ちCから、お馴染みの毒咬み→罪詠み→罰詠みの連続技を叩き込んでやろう。
　密着戦になれば新技の轢鉄が前述の通り活躍してくれるだろう。充分信頼に応えてくれる性能を持った技だ。


ジャンプ攻撃が強い分、着地での下段からの轢鉄が引き立つ。

超必はこう使え!

京サマの大蛇薙は京1のものと比べて、画面が暗転するまでは早いが、攻撃力の発生が遅い。MAX版も同様に無敵時間は長いが発生が遅いため、防御効果は、京1のものよりもやや不安が残る。
　百八拾弐式は出かかりに無敵のある強なら使い道は多い。


強の百八拾弐式の出かかりは無敵。溜め中も微妙に姿勢が低くなるぞ。

弟子には厳しく

ノーマル時の轢鉄は、いかにも追い打ちできそうなのにできなくて憤慨…していたところ、画面端で真吾に強轢鉄がヒットしたら、ダウンした状態に地上技を当てることができ、連続技になってしまうことが判明。しかも「地上食らい」になるので、タイミングよく強パンチを重ねれば毒咬みからの連続技も決まる。この現象は今のところ、真吾とパオで確認されている。


ちょうどダウンしたところに技を重ねると、地上でヒットする。

●KOF'99の真吾は某GANGAN行進曲の勝男くんと化してる気がする。ストライカーのアレ(何?)とか。正に「条さーん、やっちゃって下さーい。」(笑)/鳥取県　浜名和成さん

THE KING OF FIGHTERS '99

エディット専用キャラクター



やっと公開。もう知ってるとは思うけど、今回はお付き合いってことで。
担当：CHU

今年の庵は見た目の変更点は京と比べるとほとんどないが、技の性能が若干変更されている。でも致命的な変更はないのでポイントさえ押さえれば前作と同じ感覚で使えるぞ。ではまずその変更点から見ていこう。

前作からの変更点

・しゃがみAにキャンセルがかからなくなった

しゃがみBに引き続き、今回はしゃがみAまでキャンセルがかからなくなったので、しゃがみBから連続技を狙うときはキャンセルのかかる立ちAにつなぐようにしよう。

・遠距離立ちCにキャンセルがかからなくなった

普段は気にすることはないが、屑風が決まった後の連続技時だけ注意だ。前作でのベストは遠距離立ちC→キャンセル→強葵花or八稚女だったが、今回は夢弾き→一段目キャンセル→強葵花or八稚女としていこう。

・MAX版八稚女の発生が通常版より早くなり、演出も変わった

前作ではMAX版になると、ダメージは上がるものの発生が遅くなり、使いにくくなってしまったが、今回は通常版よりも発生が早くなったので簡単に連続技に組み込むことができるようになったぞ。

・強鬼焼きがカス当たりでもダウンを奪えるようになった

つまり強弱に関係なく、当てさえすればダウンを奪えるようになったってわけだ（ダウン回避は可能）。

・八酒杯がなくなった

ストライカー動作専用の技になったが、それほど痛い変更ではないけどね。

・新技が増えた

新超必殺技として、祈爪櫛という技が加わった。通常必殺技の爪櫛に似ているモーションで相手に突進し、ヒットすると相手を掴んで鬼焼き似のモーションで上昇する。

爪櫛と同様に発生時に無敵時間があるので、飛び道具を抜けつつ攻撃することも可能だ。また、この技はしゃがみガードできない中段攻撃なのもポイント。いろいろと使い道がありそうなうれしい新技だ。

今年も使える小テクニック

・ガード不能闇払い

闇払いを撃ち、当たる前に屑風を空振りすると、闇払いがガード不能状態になる、ってやつだ。今年も去年と同じで普通に弱闇払い→屑風とやっても間に合わないので、相手の起きあがりに重ねるなどして闇払いを当てるタイミングを遅らそう。

・バックステップ距離延長

バックステップ中に百合折りを出すと移動距離が延長されるってやつだ。百合折りを出すタイミングで微妙に飛距離を変えられるのも去年と一緒。便利だぞ。

・振り向かないジャンプ

自分と相手の位置が入れ替わったときの振り向くモーションの最中にしゃがみ動作に移行するとしゃがみ振り向きモーションに変わり、再度振り向き直しとなる。この状態からノーマルジャンプをすると相手と逆方向を向いたままジャンプすることができる。これが振り向かないジャンプだ。

これは全キャラでもできることだが、実戦レベルで導入する価値があるのは百合折りのある庵くらい。相手を跳び越した後、垂直ジャンプから百合折りを狙ってみよう。

ストライカー動作は？

庵のストライカー動作は名前こそ八酒杯となっているが、その性質は前作の超必殺技の物とは違っている。

前作の場合はヒットすると相手をしばらく無防備にする飛び道具だったが、今年の八酒杯はヒットするとその場に3発分の攻撃判定の固まりを残す飛び道具となっているぞ。

最初の飛び道具が地上の相手に直接ヒットした場合は固まりがそのまま連続技になり計4ヒット（発動時の体当たりを含めると5ヒット）して終わってしまうが、空中の相手や、相手の飛び道具、または相手のストライカーキャラにヒットした場合などは、その場にしばらく水たまりのような攻撃判定が残り、相手にプレッシャーを与えることができるぞ。相手がストライカーを使ってきたときに使ってみよう。

また、実戦投入は難しいが、この水たまり状態はダウン追い打ちの属性もあり、なおかつダウン中にヒットさせた場合、相手に投げられ判定を発生させることができる。それを利用すれば写真のような連続技も可能。まあ状況的に無理があるし、通常投げなら投げはずしされる可能性もあるから利用価値はないと思うけど、一応覚えておいて損はないだろう。

八神庵			
	投げ技	逆剥ぎ	→or←+C
		逆逆剥ぎ	→or←+D
	特殊技	外式・夢弾き	→+A・A
		外式・轟斧 陰"死神"	→+B
		外式・百合折り	ジャンプ中 ←+B
	必殺技	百式・鬼焼き	→↓↘+AorC
		参百拾壱式・爪櫛	→↓↘+BorD
		百八式・闇払い	↓↘→+AorC
		百弐拾七式・葵花	↓↙←+AorC（3回入力）
		弐百拾弐式・琴月 陰	→↘↓↙←+BorD
		屑風	投げ間合い →↘↓↙←→+AorC
	超必殺技	禁千弐百拾壱式・八稚女	↓↘→↘↓↙←+AorC
		裏参百拾壱式・祈爪櫛	↓↘→↓↘→+BorD
	ストライカー動作	裏百八式・八酒杯	画面端より弾を発射。弾に当たった相手を止める。

キャンセル表 ※この表は、編集部独自に調べたものです。

	近距離	遠距離	屈み	垂直ジャンプ	斜めジャンプ
A	○	×	×	×	×
B	○	×	×	×	×
C	○	×	○	×	×
D	×	×	×	×	×
C+D	○			×	
備考					

表の見方 ○…通常技とレバー入れ技でキャンセル可 △…必殺技でのみキャンセル可 ×…キャンセル不可



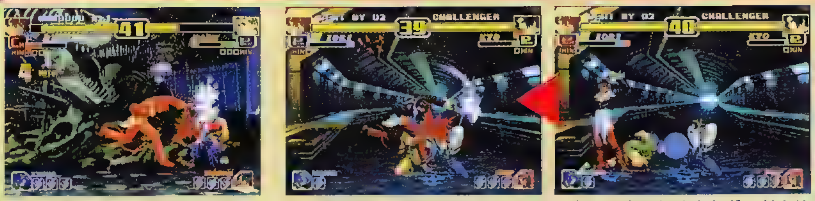
八酒杯が画面端で空中の相手にヒットしたら

ダウンした相手に水たまりがヒット。そこを…

投げることが可能。さらにK'ならC投げの後…

再度水たまりがヒットするのでもう一度投げることが可能だ。

超必はこう使え！



ストライカーレオナをガードさせてしゃがんでいたら…

祈爪櫛でゲット。立っていたら下段。実質ガード不能だ。

Cモード中なら闇払い→祈爪櫛が連続技。CPUはしゃがんで食らってくれる。

Q:コドモ氏は何をしていますか?/広島県　ぐわん毛くん　A:うん、コドモは近ごろ机に向かっておとなしくしてるよ。働いてるのかなぁと思うと「チュイ〜ン!」って音が聞こえてくるんだ。ちゅーか、「必殺の、オ〜ラ斬りだ〜！（チャムの声色で）」らしい。（毛玉）

主人公チーム



シンプル・イズ・ベスト

二階堂 紅丸

BENIMARU NIKAIDO

紅丸コレダーが無くなった以上、打撃で気絶狙いに絞った闘いかたを主軸に据えよう。担当：FRS-N.O

崩しは忘れましょう

今年の紅丸に「崩し」という言葉はない。投げ系の必殺技はなくなり、中段攻撃はもとからなく、通常投げ2種類はどちらも投げはずし可能。この変更がどういった意図からなされたものなのか理解に苦しむところだが、無くなったものをどうこういっても返ってくるわけではない。いまあるものでなんとかしていこう。

狙うは「気絶」!!

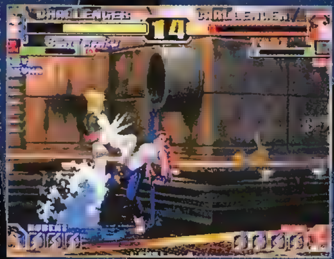
今年の紅丸の目的は気絶狙い。これはある意味昔から変わらない狙いだが、投げが無い以上は「これだけを」狙っていくことになる。もちろん主役は居合い蹴りだ。

去年は正面でもめくりからでも、「しゃがみB×2から居合い蹴り」が入った。実はこのときの気絶値は「近距離立ちD→居合い蹴り」という勝負。今年は居合い蹴りのリーチが短く、若干離れるようになったので、跳び込みからだとしゃがみBを2回挟むことはできない。このことから、今年は「近距離立ちD→居合い蹴り」を多めに使っていこう。

このつなぎを跳び込みから狙う場合は、めくりジャンプDを使う。派生技になった反動三段蹴りはいまのところ忘れてしまって構わない。まずは、「めくりジャンプD→近距離立ちD→居合い蹴り」を基本とする。

跳び込み以外でも、この「近距離立ちD→居合い蹴り」は気絶値蓄積のため常に狙っていきたい。例えば相手がかわし移動ばかり狙っているようならここに合わせたり、起き攻めのとき相手の投げられ間合いギリギリでウロウロしてタイミングをずらしてから当てていったりしよう。

紅丸のジャンプDは横に強いが、この技で空対空迎撃できることが多い。こんなときでもこの着地に重ねるなどの「しつこさ」が重要だ。投げを狙うときもD投げを狙い、近距離立ちDに化けることを想定して居合い蹴りのコマンドも入力しておこう。



狙いは気絶。隙あらば「近距離立ちD→居合い蹴り」を叩き込め!

ゲージを使う方法はいくつかあるが、ここでおすすめしたいのは弱攻撃からの雷光拳。去年のように雷光拳がヒットしても低ダメージということはないので、十分狙っていくに値する。ただし、自分の体力が赤点灯時にはできないことに注意。雷光拳はMAXになると弱攻撃からつながらなくなるからだ。体力が少ないときでフルゲージなら、カウンターモードを発動してみるのもひとつの手段といえる。



ダメージ狙いなら雷光拳。ただしMAX版だとつながらない。

超必はこう使え!

新技の幻影ハリケーンは単発で使用することになるが、どうしても連続技から入れたいならカウンターモードから使うといい。跳び蹴りからは離れてしまうので入れにくいが、近距離強攻撃からキャンセルで弱の真空片手駒につなげ、ヒットしていたら強の幻影ハリケーンにつなげよう。



カウンターモード時は真空片手駒から幻影ハリケーンへ。



みんな、宿題終わった？

矢吹 真吾

SHINGO YABUKI

今年の注目株は、ジャンプふっとばし攻撃としゃがみBからの強力な連続技だ。　担当：ぴぐ

○月×日　晴れ

「おいっちにぃ、さんしっ、オッス。オレ主人公の真吾。主人公…なんていい響きなんだ。にへへ〜、あ、主人公じゃなくなった草薙さんだ」
「おい、真吾」
「おい、真吾」
「あれ、草薙さんがふたり？」
「お前の技、アレンジさせろ」
「お前の技、コピーさせろ」
「へ？」
「メロン買ってこい」
「ホキ買ってこい」
「はぁ？」
「おいおい、なに騙されてんだよ、このタコ助」
「こっちにも草薙さんが。しかも、そんなオシャレしちゃって。もしかしてデート？」
「馬鹿やろうっ、オレが今までどんな目に遭ってたか。とにかく、あいつらはニセ者だから、関わるんじゃねえよ」
「ちっ」
「ちっ」
「あ、行っちゃった」
「今回は半ページしかないんだから、さっさとやるぞ」
「あ、はい。今回の目玉なんですけど、ジャンプふっとばし攻撃が2段技なんですよ。ノーマルと大ジャンプに限るんですけど。出も早いし、これ結構使えるんじゃないかと」
「お、いいねえ。カウンターヒットだと2ヒットでダメージもデカいし。ほかには？」
「いちおう、しゃがみBにキャンセルがかかるようになったんですけど、荒咬み（↓↘→+A）や毒咬み（↓↘→+C）がつながるワケでもないし、これはどうだっていいっす」
「ちょっと待て!!」
「家族の顔を思い出せ？」
「じゃなくて、しゃがみBから、轟斧・カッコだけ（→+B）とかつながんねえ？」
「え〜？あ、つながった。すると、この覚えたばっかの琴月（→↓↘+B or D）なんかもきた〜っ、なんかきた〜っ」
「うわ、結構イケるな、それ」
「ガンガン狙っていっていいもんですかね」
「いいんじゃない？接近戦なら、しゃがみB→轟斧・カッコだけまでとりあえず出しておいて、ヒットしてたら強琴月・未完成、ガードされてたらローリスクの真吾キック（↓↙←+B or D）を出すようにすれば」
「流行りのヒット確認ですね」
「流行りなの？まあ、今までの話をまとめると、中間間合いでは、遠距離立ちBや弱朧車で牽制しつつ…」
「そんな技、出ましたっけ？」
「いいから聞け。牽制しつつ、遠距離からは反撃を受けにくい真吾キックで近付く。接近戦は、しゃがみB→轟斧・カッコだけで様子を見て…」
「ヒット確認したら強琴月」
「琴月・未完成はガードされるとスキが大きいから、むやみに使わないことな」



しゃがみB→轟斧は、当たったのを確認して強琴月につなごうぜ。



銃研ぎの後は、強朧車やジャンプCで追い打ちしよう。

超必はこう使え!

「超必殺技の使いどころとかも教えてほしい〜な、なんて」
「連続技」
「それだけ？」
「あんま無敵時間とかないしさ、空中の相手にも当てにくいから、使える局面がそんなにないんだよ」
「カウンターボートでは？」
「（ボート？）銃研ぎからつながったりしないの？」
「あ、できた」
「駆け鳳燐の後は強朧車・未完成でも追い打ちしとけよ」



銃研ぎの1〜2発目にスーパーキャンセルだ。

Q:編集の皆さんの思い出のゲームは何ですか？/東京都　中出くん　A:しもでん…カンガルー（サン電子）、レディーバグ（ユニバーサル）、ペンゴ（コアランド）、戦えビッグファイター（ニチブツ）、麻雀放浪記　掟（ホームデータ）　ゆさ…ヘッドオン（セガ）、サスケvsコマンダー

怒チーム



打撃屋に転向？いやいや

打撃が強力になったクラークだが、その脅威はSABあってのものだ　担当：KAL

まずは打撃でプレッシャーを

今年のクラークの特長は、なんといっても打撃が強くなったということ。遠距離立ちC、遠距離立ちDに加え、ガトリングアタックも使える。狙いは例年通りスーパーアルゼンチンバックブリーカー（以下、SAB）であることにかわりないわけだが、今年は中間距離での牽制が強力なので、無理に接近しなくても十分プレッシャーを与えられる。距離があるなら遠距離立ちDを振り回して牽制し、ついでに中ジャンプなども封じていく。少し近くなったら遠距離立ちDより出が早く、判定の強い遠距離立ちCを出すようにして、相手の地上技をつぶしていこう。直接相手の体に触れるようにするのではなく、やや手前の何もないところに置いておくように出していくのがポイントだ。先に先に、と動いていけば、ジャンプしようとしているところにも当てられる。それでも跳ばれることはあると思うので、お互いの小ジャンプが届くような距離なら、垂直ジャンプDや垂直ジャンプふっとばしも使おう。


置いておくように出していく。小さいキャラにはしゃがみDも。

一瞬待ってSABが基本

打撃を振りまいてプレッシャーを与える、と説明してきたが、これは当然、「かといってガードばかりしていたらSABで投げられてしまうしなぁ」という考えを相手に与えてあるのが前提。SABの脅威がなければ、ただガードしていればいい。

そこで、ある程度打撃を見せたら、小or中ジャンプしてすぐにDを出し、着地と同時にSABというスカしジャンプ兼空対空投げか、同じく小or中ジャンプからふっとばし攻撃を出してこれをガードさせ、着地→前ダッシュ→SABや着地→一瞬待ってSABというプレッシャー十分の押しをかけよう。ジャンプふっとばし攻撃をガードさせたあとなどに、続けて小ジャンプAで跳び込んでからのしゃがみAor一瞬下がってSABというのもいい押しになる。

起き攻めも重要だ。相手の投げ間合いからはずれるために一瞬下がって、1テンポ遅らせてからのSABや、暴れ防止のしゃがみA重ね→SABor強ガトリングアタックが強力。起きあがる直前に小ジャンプして、ジャンプAを出すか出さないかの2択も強い。


飛び込み後や起き攻め時、一瞬待ってからのSABが基本で強い。

超必はこう使え！

ランニングスリーは、全身無敵の時間が一瞬あるが、狙って使うのは難しい。しかも簡単にジャンプで逃げられてしまうので、やはり使うならウルトラアルゼンチンバックブリーカーになる。基本のかわし移動から狙う方法のほか、起き上がりにしゃがみAを重ねて連続技にしたり、空ジャンプ→着地に狙っていこう。


起き上がりに垂直ジャンプして、何も出さずに着地→UABが意外に有効。



じつは爆弾魔だった?!

付けるときに秘孔でも突いているのか？ガードさえ不能にしてしまう恐怖の爆弾。付けてぇ～！
担当：KAL

爆弾付けまくりだ！

今年のレオナは、なんといってもハートアタック！この新技、イヤリング爆弾2・ハートアタックは、連続技に、連係に大活躍する。まずヒットさせた場合、こちらが大いに有利。余裕をもって強攻撃で追加攻撃ができるほど。そしてさらに、爆弾が付いている間、相手はこちらの攻撃をまったくガードできない。レオナ本体の攻撃からストライカーの攻撃まで、とにかくガードという行為ができなくなってしまうのだ。この特性を利用して、さまざまな連続技、ストライカーを使った連係が存在する。

①ハート基本連続技
近距離立ちD（一段目）↓キャンセルハートアタック↓ふっとばし攻撃↓キャンセルハートアタック（爆破）

②ハート起き攻め用連続技1
（ハートアタックまでは同じ）↓しゃがみC↓キャンセル強ムーンスラッシャー↓直接起き攻めへ

③ハート起き攻め用連続技2
（ハートアタックまでは同じ）↓近距離立ちD（一段目）↓キャンセル➡+B↓キャンセル強Vスラッシャー↓ストライカーなどで連係起き攻めへ

④画面端起き攻め用連続技
（ハートアタックまでは同じ）↓しゃがみC↓キャンセル➡+B↓キャンセル弱Xキャリバー……↓弱ボルテックランチャーなどで起き攻めへ

①は直にダメージを与える。これだけでも十分な威力。②は操作が簡単。ダッシュや中ジャンプからしゃがみBなどを重ねよう。ただし爆破に成功しないと①より減らない。③は画面中央でもつながる。Vスラッシャーが届かない人は、ハートアタックのあと一瞬前進して密着するといい。ストライカーはマキシマや紅丸など、すぐに相手キャラまで到達するやつがいい。④はパワーゲージがないとき用。ゲージストックがあればVスラッシャーでもいい。なお、MAX版Vスラッシャーは画面中央でもしゃがみC↓➡+Bから連続技になるが、これだと演出中に爆発してしまう（それでも半分以上減るが）。

さて問題は、これらの連続技をどこで決めるか。近距離立ちDは出が遅いので、跳び込みから狙う場合は「空中ふっとばし攻撃→着地後ダッシュ」から。あとは相手の起き上がりや、かわし移動から狙っていくといい。


ハートアタックのために、とにかく空中ふっとばしで接近する。


連係がうまくいくと格好良い（威力も大きい）。狙うか。

超必はこう使え！

新超必・グレイトフルデッドは、ハートアタックや近距離立ちD（一段目）から連続技になる。また、投げや空中ふっとばし攻撃からすぐ出すと、起き上がりにめくりを狙える（キャラによって使い分け必要）。リボルスパークは、ノーマル版はボルテックランチャーからの追い打ちになる。MAX版は…いまのところ謎。


例えばK'にはC投げからAすぐ出しで起き上がり時めくりになる。

マーブルマッドネス（SNK）、（アタリ）、ガズラー（テクモ）、ブラックナイト2000（ウィリアムズ）　こーじ…パックランド（ナムコ）、エキサイティングアワー（テクノスジャパン）、黄金の城（タイトー？）、MASAO JUMP（不明(笑)）　まんまん…バーチャファイター3tb

韓国チーム



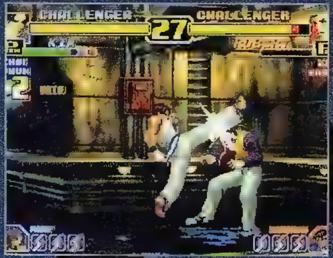
バランスのとれた性能を誇る！
キム

空連撃・ねりチャギなどの特殊技を生かして、幅広い闘い方をしよう。　担当：石井ぜんじ

最終的な狙いは鳳凰脚への連続技

キムの最終的な狙いは連続技を決めていくことだ。その連続技とは新しい特殊技である空連撃（➡+A）を使ったもの。この空連撃は一打目を空中でキャンセルすることができるので、そこから鳳凰脚や飛翔脚につなぐことができる。ゲージが溜まったらしゃがみB（×1～3）→しゃがみA→空連撃→一打目キャンセル鳳凰脚という下段からつながる連続技を狙っていこう。

この連続技は正確かつ早いレバー操作が必要とされるが、練習してぜひものにしたい。ちなみに鳳凰脚は下・斜め左下・左・右（下・左・左下・右でもOK）の4方向の入力で成立する。この連続技を狙いつつ立ち回っていこう。



この瞬間、空連撃の一打目をキャンセルする。

いかに近づいてペースを握るか

空中では、何と言っても飛翔脚の使い方が重要。垂直ジャンプなどから相手の様子を見つつ使っていこう。一方、中ジャンプなどから攻めていくときは、空中ふっとばし攻撃が横にリーチが長く強力。軌道を読ませない飛翔脚と、中ジャンプの空中ふっとばしを駆使して近づいていこう。

地上で先手を取るには、大足払いの存在が大きくなってきている。今まではリーチがあるものの、単発の域を出ない技だった。ところが今回はキャンセルがかかるので、ダッシュ大足払い→空連撃という連携で近づくことができる。その他大足払いからは半月斬・ねりチャギ（➡+B）などの連携ができる。ねりチャギは対空性能がかなり高い。そこで大足払いのときにジャンプされてしまったときの対策になる。

飛翔脚や空連撃をガードさせた後は接近戦になる。どちらもガードさせた後はお互い五分の状況。空連撃をガードさせた後はバックジャンプ飛翔脚などの攻めが有効だ。そこに通常のジャンプ攻撃や地上技を混ぜてダメージを奪っていこう。



空連撃を出して近づいていくことができる。



大足払いをガードされてもキャンセルがかかるので…、

超必はこう使え！

キムのメインは今回も鳳凰脚だ。入力が難しいものの、やっぱり狙うのは連続技から。しゃがみB（×1～3）→しゃがみA→空連撃→1段目キャンセル鳳凰脚を決めていこう。その他、垂直・バックジャンプの空中でコマンドを入れておき、相手が飛んできたら出すというのも有効だ。



空連撃からの連続技で鳳凰脚が入力できるように練習していこう。

かわし移動攻撃の性能

かわし移動攻撃はキャラによってはガードされると反撃を受けるが、ガード硬直時間を延ばしておけば大丈夫だ。

担当：珈琲ふりーく

発生と硬直差

かわし移動中にボタンを押すことで出せるかわし移動攻撃。かわし移動攻撃の性能はキャラによって大きく変わってくる。

ここでは特に重要と思われる、かわし移動攻撃の発生スピードと、ガードやヒットさせたときの時間的な有利不利を表にしてみた。例によって誤差が予想されるので参考までに。またガードされたときの有利不利は、囲みで触れたように変わってくるため、初期状態の硬直差を載せておいた。単位は約60分の1秒。



発生が遅くても相手の硬直時間が長ければ……。

かわし移動攻撃の発生とガードorヒット後の有利不利

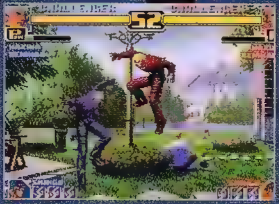
	発生	ガード時	ヒット時	注目度		発生	ガード時	ヒット時	注目度
K'	11	4	-3	○	アテナ	11	4	-2	○
マキシマ	11	5	-2	○	ケンスウ	13	6	0	△
紅丸	10	8	0	○	チン	15	13	5	×
真吾	13	4	-2	△	包	9	5	-2	◎
テリー	11	3	-4	○	キング	15	7	0	×
アンディ	12	9	1	△	マリー	13	8	1	△
東	10	9	3	○	香澄	13	2	-5	○
舞	15	8	1	×	香緋	10	8	1	○
リョウ	11	5	-3	○	キム	12	10	2	△
ロバート	13	2	-5	○	チャン	12	8	0	△
ユリ	11	4	-3	○	チョイ	13	5	-1	△
タクマ	11	3	-5	○	ジョン	13	6	-1	△
レオナ	12	12	5	×	京1	9	6	3	○
ラルフ	17	1	-7	◎	京2	10	9	1	○
クラーク	16	5	-2	○	京	13	4	2	△
ウィップ	12	1	-7	◎	庵	13	6	0	△

プラスは不利、マイナスは有利。※この表は編集部調べです。

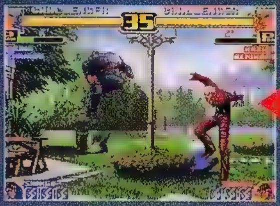
ガード硬直時間は延ばせる！

かわし移動攻撃をガードさせたときの相手の硬直は初期状態では表の通りだ。しかし「何かしらの攻撃を出すとその攻撃の硬直を引き継ぐ」という特徴を持っている。

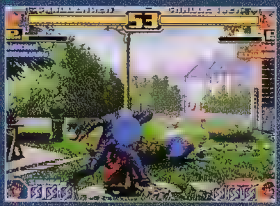
具体的には弱攻撃だと初期値、強攻撃や必殺技は表の値から約マイナス6、ふっとばし攻撃は約マイナス10した値になる。ただしふっとばし攻撃を利用すると相手と大きく離れることになる。また、かわし移動攻撃やストライカー、投げは使っても変化しないぞ。



初期値だとガードさせた側が先に動けることはないが、



技を振ってからだと有利になれるキャラも。ヒットは変わらない。



かわし移動攻撃をガードさせてからどちらが先に動き出せるか？

Q:しもでん殿、福岡に来たのはキングギドラですぞ。福岡タワー破壊したし…。(No.272 P80より)/福岡県　西文幸之丞くん　A:んあ？福岡ドームと言やギャオスだろ!?俺は途中で寝ちまったから確認できねーがスペゴジラも来たらしいな。ちなみにキンギド嫌いなんだ。(しもでん)

韓国チーム

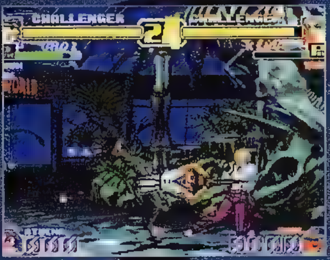


ビヨヨンが加わったが、基本は今まで通り空中戦でヤンス。
担当：石井ぜんじ

いつでも狙おう 骸突き→鳳凰脚

チョイの基本的な動き方はそれほど変わっていない。しかし、大きな変更は一撃でガードを崩せる骸突き（◆or◆＋A）が加わったことだ。この技が必殺技キャンセルできる性能をもっているため、非常に有効な技となっている。

つまり、骸突きをガードさせることができれば、キャンセル鳳凰脚が確実にヒットするようになったのだ。ガードでもヒットでもおかまいなくつながるので、ゲージがあるときは常に狙っていく連携となる。具体的には、ジャンプCからしゃがみ・立ちA→骸突き→キャンセル鳳凰脚を狙っていく。A攻撃から骸突きは連続ガードにならないので攻撃避けに注意していこう。



A攻撃だとダメだが、しゃがみCから骸突きなら連続ガードになる。

なにはともあれ 空中戦

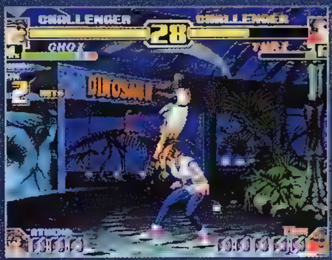
狙いが変わっても、チョイの基本的な動きにさほど変化はない。めくり能力の強いジャンプC攻撃でひたすら飛び回ろう。その動きの中に、旋風飛猿刺突、飛翔空烈斬を混ぜていく。もちろん飛翔脚も使っていくが、ガードされた直後に隙があるので先手を握られないように注意しよう。

ジャンプCは、常にめくりのみを意識してジャンプ軌道を変化させていこう。ジャンプCは連続技になりにくいので、ジャンプCを連続して前後を往復するように動くのが有効。低いジャンプでめくりができるように間合いを覚えこもう。チョイは足も速いので、これに加えて投げを狙っていくのもいい。

その他、高威力連続技としてしゃがみC→通り魔蹴り（◆or◆＋B）→鳳凰脚がある。通り魔蹴りはガードさせてもヒットさせても有利なので、地上の連携に組み込んでガードさせればその後に有利な展開が生まれる。再びジャンプで撹乱しよう。

画面端なら、しゃがみC→通り魔蹴り→強竜巻疾風斬（フルヒット）とつながって大ダメージを奪うことができる。カウンターモード時ならさらに空中で真！超絶輪回転突刃につながる。画面端限定だが覚えておいてもいいかもしれない。

ちなみに、座高の低い相手が画面端でしゃがみガードしていた場合、回転飛猿斬後のCボタンの奇襲飛猿突きはめくりにすることができる。



チョイと言ったらジャンプC。ガードさせてゲージをためていこう。

超必はこう使え！

一番大きな狙いは、骸突きから鳳凰脚を狙うことだ。骸突きはガード崩し性能をもっているため、ガードの上からでもキャンセル鳳凰脚を当てることができる。

真！超絶竜巻真空斬は削り専用技だったが、今回はストライカーの追い打ちに狙っていくといいだろう。



骸突きから鳳凰脚にほとんどのゲージを使うことになるだろう。



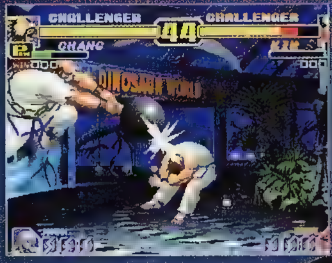
「鉄球ブン回してるだけじゃん」…その通り！
担当：次のネタ保存CHU

基本はジャンプふっとばし

チャンのメインとなる攻撃は前作同様にジャンプふっとばし攻撃だ。小ジャンプを中心に、ギリギリ届くような間合いになるようにジャンプを使い分けて連発するだけでかなりいける。

また、体力的に勝っているならバックステップしてジャンプふっとばし攻撃を出しているだけでも相手は対処しづらい。万一かわし移動などで近づかれても大破壊投げで対処できることがほとんどなのでかなり有効だ。

ただしこの戦法は相手によっては嫌がられる、っていうか終始コレばっかじゃやってても寒いしね。まぁ使う使わないは個人のモラルってことで。



あ〜強えっ！嫌いにならないでねっ！

ワンポイントも前作通り

・しゃがみDキャンセルひき逃げ

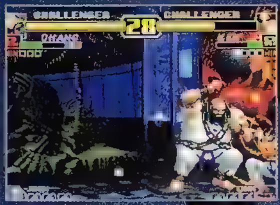
しゃがみDをギリギリ当たる間合いで出してガードされた後、ちょっと遅めにひき逃げでキャンセルすると、ヒットさせやすいぞ。

・鉄球大回転キャンセル

画面端や近距離で猛威を振るう鉄球大回転。この技はA〜Dボタン同時押しでキャンセルすることができて、相手に当たった瞬間にキャンセルすればこちらが先に動くことができる。しゃがみAや近距離立ちBから再度連打して固めを継続していこう。

・通常投げはD

投げは基本的に必殺技の大破壊投げを使っていきたいが、混戦時にはDボタンの投げを使っていこう。D投げは投げはずし不可だし、ジャンプで逃げられても近距離立ちDで落とせる場合が多いぞ。



鉄球大回転はガードさせたときのゲージの溜まり量が凄いぞ。

前号の補足

●鉄球太鼓打ち

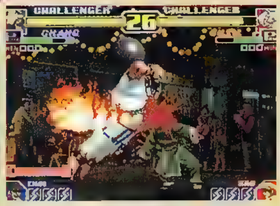
俗に言う当て身技。相手の攻撃を受けることができるようになるまでが遅いものの足下以外の攻撃のほとんどに対応している。1・2回目（成立の回数）のダメージ量は微量だが、3回目に大ダメージになる仕組みだ。

●鉄球大暴走

普段の状態ではヒットさせるのが難しいこの技だが、ダウンしている相手に当たることが判明した。画面端でジャンプふっとばし攻撃がヒットした後などがヒットさせやすいぞ。ただし、この場合1発しか当たらず、後半部分がガードされるので狙って使うならフィニッシュに使おう。

超必はこう使え！

どれも発生が遅いので使い所が少ないが、唯一オススメできるのが弱の鉄球大圧殺。攻撃判定が出るまで無敵なので相手の連携への割り込みや、突進技などに対して一方的に出し切ることができる（ヒットするかどうかは別）。運良くカウンターをとれれば2ヒットして大ダメージだ。でもダウン回避されると…。



無敵はいいねぇ〜無敵は。

P.S.GAMEST

Q:今年のお盆は合併号なしですか?死なない程度にがんばってください。/兵庫県　腹が0型装備くん　A:イヤたぶん、誰か死ぬ。予想では、あの人か、あの人か、またはあの人あたりが危ないんじゃないかなぁ。寝てる人を起こす時、いつも怖くって………。でも、頑張ります。（毛玉）

サイコソルジャーチーム

ダメージソースは…？

麻宮アテナ



貴重なダメージ源を失い、心細いアテナ。牽制技に当たることを祈るのみ。　担当：ももやん

無理に近づかないこと

去年までのアテナはコマンド投げを持っていたので、いかに近づいて投げるかがポイントとなっていたが、今年はコマンド投げがなくなってしまったので戦法が大きく変わる。今年は何を軸に闘うのかを考える必要がありそうだ。

接近戦でのダメージソースが乏しいため、中間距離、遠距離でダメージを与えていくのが現実的だろう。

遠距離ではサイコボールアタック（↓↙←＋A or C）中心となる。強弱の変化をつけ、簡単に跳び込まれないよう工夫しよう。また、撃ち続けるだけでなく、相手の跳び込みを待って対空技で落とすことも狙ってみよう。対空技としては、早出しのサイコソード（→↓↘＋A or C）が有効だ。

サイコボールの牽制で相手に動きがないようならば、中ジャンプを使って跳び込むのも手だ。



今回のフェニックスボムは、必殺技によるキャンセルが可能になったぞ。

跳び込む時は、中ジャンプふっとばし攻撃→フェニックスボム（空中↓＋B）→弱フェニックスアロー（空中↓↙←＋B or D）の連係が有効だぞ。

ふっとばし攻撃でカウンターを取れればフェニックスボムまで連続になり、それなりのダメージを与えることができる。ガードされても、相手にプレッシャーを与えることが可能だ。

相手のミスを誘え！

中間距離まで間合いが詰まったらサイコボールは控え、通常技、特殊技を牽制に使っていく。基本となるのは、遠距離立ちC、遠距離立ちA。遠距離立ちCはキャンセルできないがリーチがあり、攻撃力がある。遠距離立ちAはそこそこのリーチがあり小技なので連打ができ、キャンセルできるので連係が組みやすい。

遠距離立ちAを中心に押していき、少し離れたら遠距離立ちCを差し込み、変化をつけるならば立ちA→サイキックテレポート（↓↘→＋B or D）、サイコボールといった連係もいいだろう。



判定が強い連還腿。届くまい、と思う間合いで使っても、届いてしまう。

中間距離でのもう一つのオススメは、連還腿（→＋B）だ。ガード先端の判定が意外と強く、ガードされてもほぼ五分で動くことが可能だぞ。着地後は、遠距離立ちCやふっとばし攻撃に繋げてみよう。

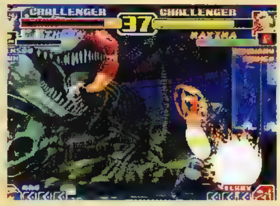
ふっとばし攻撃、しゃがみCが届く距離になったら、キャンセルテレポートを使っていこう。テレポートからは基本的に投げを狙っていくのだが、投げはずしされることも多い。

簡単に回避されないように、テレポート→しゃがみC、ふっとばし攻撃などの連係も使ってみよう。手を出さず、相手の動きを待つのも戦法の一つだ。隙を見つけよう。

超必はこう使え！

フェニックスファングアロー（空中↓↘→↓↘→＋B or D）のMAX版は削りが凄まじく、フィニッシュに使いやすいぞ。

シャイニングクリスタルビット（→↘↓↙←→↘↓↙←＋A or C）は、ストライカーとの連続技として使っていくのが理想だ。MAX版は無敵があるが攻撃発生までが弱いので、無理に使わないように。



フェニックスファングアローの削り量は半端ではない。超必なみに減るぞ。

フラフラしてみる

鎮元斎



遠距離ではフラフラし、近づいたらジャンプで攻め込む。静と動を持つキャラだ。　担当：ももやん

静と動

チンの基本的な闘い方はほかのキャラとは異なり、自分から攻め込んでいくタイプではない。遠距離で待って跳び込むきっかけを作り、接近戦で本格的なダメージを与えていくのが大まかな闘い方だ。

遠距離では酔管巻翁（↓↓＋A or C）や望月酔（↓↓＋B or D）を使い、相手の動きを待つ。酔管巻翁と望月酔どちらを使うかは、相手の闘い方やタイプによって使い分ける。

高いジャンプを使ったり、ジャンプの高い打点で攻撃を出す相手には望月酔で対応していこう。望月酔からの鯉魚反朋（望月酔中↑＋D）が、こういった相手の跳び込みに対して有効なのだ。攻撃を出しながら逃げることができるので、近づかれたら鯉魚反朋を出していこう。



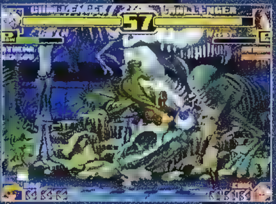
跳び込みに対して強い酔管巻翁だが、このあとどうするかが難しい。

ジャンプ攻撃を引きつけて出す相手や、地上戦を中心に攻めてくる相手には酔管巻翁を使っていく。酔管巻翁はA、Cで効果が微妙に違い、Aは下段（足払い）が無敵に、Cは上段が無敵となる。ジャンプや突進系必殺技を中心に攻めてくる相手にはCを使い、リーチのある足払いを頻繁に使う相手ならばAを使っていこう。

相手が動いたら蝶翼鯉魚（酔管巻翁中→＋A or C）を狙っていくのだが、ガードされたときに反撃を受けてしまうので、多少の覚悟は必要だ。相手に動きがないようならば、回転的空突拳（酔管巻翁中→＋B or D）を使って牽制するのもいいだろう。

ジャンプラッシュをかけろ！

相手をダウンさせ、動きを止めたらジャンプで攻めていく。ジャンプ攻撃はCを使う。攻撃発生時間が長いので、ジャンプのどこで出してもヒットするのが強味だ。



近づいたら、とにかくジャンプCでラッシュをかけよう！

ジャンプCがヒットしたら、再びジャンプCにいくか、地上での連続技を狙っていく。最初のジャンプCが高い打点でヒットしたときは、もう一度ジャンプCを狙う。このときは低い打点で当てるように努力しよう。

低い打点でヒットした場合には、近距離立ちA→強柳燐蓬莱（→↓↘＋C）の連続技が高威力でオススメだ。ガードされると隙が大きいので、自信のない人は近距離立ちC→弱瓢箪撃（↓↙←＋A）の安定連続技でもいいだろう。

近距離戦ではほかに、姿勢を低くするしゃがみDや、リーチがありキャンセルのできる遠距離立ちDなども有効だ。

超必はこう使え！

轟欄炎炮（↓↘→↓↘→＋A or C）は出始めに無敵があるので、対空技や起きあがりに使ってみよう。相手のジャンプを読み、置く感じで出せるのがベストだが、相打ち覚悟でもかまわないぞ。

轟炎招来（↓↘→↘↓↙←＋A or C）は、最後の削り以外使う必要はないだろう。相打ちでも大ダメージを与えられるので、恐れることなく使っていこう。



Q:素人シューターなので、マナーがわかりません。シューター必須のマナー(礼儀)を教えて下さい。/東京都　E22あかりさん　A:漠然としてて何を聞きたいんだか…。幾つか挙げてみようか。プレイするときは連コインには気を付ける。シューティングはプレイ時間が格ゲーよりも長い=←

龍虎の拳チーム

空手家度アップ!? ユリ・サカザキ



とにかく暴れたいが自爆しやすいのも確か。大きな隙を見せないように暴れるのがコツ。　担当：珈琲ふりーく

強力な対空と跳び込み

闘いの主導権を握りやすいユリ。強力な固めは持っていないが、地上対空とジャンプ攻撃の強さを生かして積極的に攻めていくことができる。

地上対空は弱空牙が非常に強い。出始めが完全無敵で発生も早く、対空技としてトップクラスの性能を持っている。

ジャンプCは空中戦で滅法強いだけでなく、跳び込み技としても充分な働きをしてくれる。下方向に強いジャンプDは補助的に使うぐらいの感覚でもよいだろう。

すかし跳び込み

ユリは頻繁に跳び込んでいくことができるので、すかし跳び込みを狙える機会が多い。しかもジャンプが早く、しゃがみBの発生も早いため、空ジャンプからしゃがみBで下段を狙う形は強力だ。小ジャンプの2、3回に1回はすかしに行ってもよいだろう。しゃがみBからは、しゃがみB→しゃがみA（近立ちB）→強空牙→裏空牙を決めていく。

強空牙は紅丸、ユリ、タクマ、アテナ、チン、キム、ジョン、庵には2ヒットしにくいので、これらのキャラを相手にするときは強空牙の代わりに弱ユリちょう回し蹴りを使うとよい。パワーゲージがあるときは芯!ちょうアッパーにつないでいきたい。これは相手を選ばず大ダメージだ。

また、すかしジャンプからは関係ないが、しゃがみに対しても強空牙はまず2ヒットしない。その際はしゃがみB→近立ちCとつなごう。近立ちCからは連続技にはならないが、➡+Aや虎煌拳などでキャンセルをかけておこう。

地上戦は感覚的に

地上戦は決め手には欠けるものの使える技は揃っている。それらの技を単発で臨機応変に使っていきたい。

●遠立ちC
発生が早く、ジャンプし始めや立ち攻撃に対しかなりの強さを発揮する。しゃがまれると当たらないキャラがいるのが欠点。

●近立ちC
相手を気絶させやすい。しゃがみCよりわずかに発生は遅いが、遠間でも遠立ちCが出るため安全度は高い。隙は大きいのでキャンセルは必須。

●遠立ちD
リーチが長いのがウリ。足を延ばした瞬間は足もと無敵になるため、相手の足払いをすかすことができる。ただし発生は遅く硬直も長めだ。

●しゃがみD
リーチが長く、当たり前だがしゃがみにもしっかり当たる。キャンセルもかかる。

●各種必殺技
弱雷煌拳は中間間合いで使うと小中ジャンプにも当たって効果的。ユリちょう回し蹴りや弱ユリちょうナックルはしゃがまれているとスカりやすいが、体が大きい相手には大活躍する。百烈びんたはダッシュを見せておいて使おう。


メインの地上牽制技を挙げるとすれば遠距離立ちC。

超必はこう使え!

ノーマル版の超必殺技は、発生が早くダメージも大きい芯!ちょうアッパーで決まりだ。返し技や普通の連続技として、また相打ちして追い打ちを狙うこともできる。芯!ちょうアッパーは無敵が切れた瞬間に攻撃判定が出るようになっているので、相打ちはしやすいはずだ。相打ちからはダッシュして近立ちCからの連続技を決めたいが、単純に飛燕鳳凰脚や強空牙、またダッシュして芯!ちょうアッパーなどでも充分だろう。

MAX版の芯!ちょうアッパーはノーマル版と同様に使える。MAX版では飛燕烈孔に長い無敵時間がある。発生は遅めだが割り込みに使えるぞ。

一撃の重さがモノを言う タクマ・サカザキ



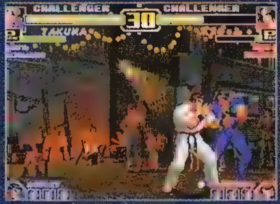
待ってもロクなことがないので、攻めに比重を置こう。
担当：FRS-N.O

中ジャンプから連続技を狙え!!

タクマは遠距離では虎煌拳で牽制し、中間間合いに差し掛かったら中ジャンプD→しゃがみC→強・飛燕疾風脚→空中ふっとばし→（少しダッシュして）桂馬打ち」の連続技を狙っていこう。

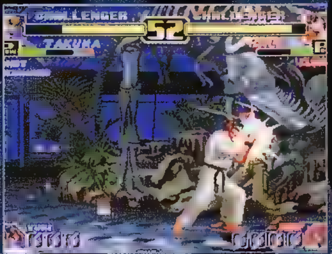
跳び込むまえの布石として、同じく中間間合いから「しゃがみD→虎煌拳」の連係を交えておき、相手にしゃがみを意識させておくといい。

この連続技のほか、ゲージが溜まっているようなら着地してからのつなぎを「しゃがみB→近距離立ちB→鬼車→強・龍虎乱舞」に変えるといい。今年の弱・龍虎乱舞は「しゃがみB→鬼車→弱・龍虎乱舞」にすれば密着からでもつながるが、少しでも離れると連続ヒットしないので強を使おう。また、強・龍虎乱舞でもあまり離れているとつながらなくなるので、不安なら立ちBを省くといいだろう。


跳び込みからの飛燕疾風脚連続技でMAXからこの減り。

翔乱脚を活用する

足元の判定が小さくなるガード不能技の翔乱脚。この技は、かわし移動を頻繁に使うプレイヤーほど引っかけやすい。特にタクマは虎煌拳という「弾状」の飛び道具を持っているので、これを最小限の動きでかわしたくなる。「跳び込むにはやや遠い」といった間合いのときには翔乱脚をすぐ出せるようにしておくと闘いやすいぞ。


かわし移動対策ほか、効果的に交えていきたい翔乱脚。

ガードクラッシュ龍虎乱舞

ゲージが3本あるときは、相手の残り体力に応じてカウンターモードを発動してもいい。カウンターモードを発動したら、相手に密着して猛虎無頼岩をガードさせにいく。無頼岩は防いでもガードクラッシュするので、スーパーキャンセルをかけて龍虎乱舞を出せばガードが崩れたところにヒットするぞ。


龍虎乱舞でその隙に突撃！無頼岩をガードされれば確定。


カウンターモード中なら無頼岩でガードクラッシュさせ…

超必はこう使え!

タクマの超必殺技で主に使っていくのは、龍虎乱舞と真・鬼神撃のふたつ。

龍虎乱舞は、連続技用以外の使い途として対空が考えられる。ただ、今年は去年ほどの無敵時間はなく、そこそこ引き付けてから空かしつつ当てていく。あまり引き付けると着地されるし、早すぎるとジャンプ攻撃に潰されてしまうぞ。

真・鬼神撃は去年よりも発動できる間合いが広くなっている。しかし、発動時に相手が動けると見てからかわすことができるため、例えば「至近距離から後方かわし移動で相手の技を空かしつつ、戻ってきて発動」というような工夫が必要だ。

→待ち時間も長いということ。コインでのコスリは筐体を傷つけるからやめよう。どうしてもクリアできるようになりたいなら新しい店よりも、古い筐体が置いてある店の方を探す。古い筐体はモニタが小さいから、画面全体に視界が行き届くのだ。実際に試してみるといいだろう。（編）

餓狼チーム

狙いは気絶とガードクラッシュ

不知火 舞



「気絶」と「ガードクラッシュ」の効果を積極的に利用する闘い方を紹介　担当：珈琲ふりーく

どの連続技を使う？

今年の舞と言えば「通常技→↘+B→弱小夜千鳥→龍炎舞」の形だ。この形はプレイヤーの狙いに応じて様々なバリエーションを持たせられる。

●近立ちC→↘+B→弱小夜千鳥→強龍炎舞

近立ちCの魅力は発生が早い点だ。跳び込みからつなぎやすい、反撃が間に合いやすい、相手の技に打ち負けにくいという点で優れている。

●近立ちD→↘+B→弱小夜千鳥→強龍炎舞

近立ちDは近立ちCに比べ、少し発生が遅くなるがガードクラッシュや気絶をさせやすい。バランスの取れた選択で、おすすめだが、間合いによってはスカることがある。

●しゃがみB→近立ちA→弱小夜千鳥→強龍炎舞

近立ちDと発生は同じ。立ちガード不可というメリットを持つ。ジャンプ中↓+Aを空振りして落下を速め、着地後しゃがみBで攻めてみよう。

●しゃがみC→↘+B→弱小夜千鳥→強龍炎舞

しゃがみCは近立ちDと似た性能を持つが、発生は近立ちDより遅い。しゃがみCのメリットは間合いが少し離れても相手に届く点だ。

●近立ちD→↘+B→強龍炎舞

小夜千鳥からの龍炎舞は「相手がダウンする」「ガードされたときの隙が大きい」「スーパーキャンセルがかからない」という特徴を持つ。ダウン効果以外はデメリットとして捉えられる。

ガード後は画面端ならしっかり反撃されてしまう。画面中央であれば相手と離れるので反撃は受けづらいが、重いという感覚は拭えない。

重さが気になる人や画面端では小夜千鳥は抜いた方がよい。ダメージは少し減るが、気絶値やガードクラッシュ値にはあまり影響しないぞ。

カウンターモード時も小夜千鳥は抜くとよい。近立ちD→↘+B→強龍炎舞→弱超必殺忍蜂の連続技はガードクラッシュから超必殺技を狙いやすい形だ。特に強龍炎舞でガードクラッシュしやすいので、コマンドの準備をしておこう。

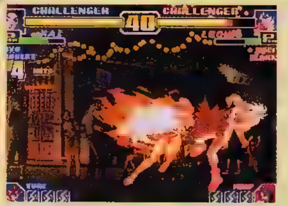
メリットと捉えることもできるダウン効果を嫌って立たせたままたたみかけたい人も小夜千鳥を抜くとよいだろう。



D攻撃と強龍炎舞を使っていればイイコトあるよ。

超必はこう使え！

メインで活躍する超必殺技は超必殺忍蜂だ。通常技→↘+Bキャンセルで連続技として使う形や、強龍炎舞からスーパーキャンセルで使う形で主に使われる。全身無敵は攻撃判定が出る前に切れてしまうが、弱なら発生が早いので割り込みにもある程度使えるぞ。



超必殺忍蜂は弱で使うのが基本。

気絶やガードクラッシュを狙う時に

気絶やガードクラッシュを狙う際のポイントをいくつか挙げておこう。

・ジャンプ攻撃はD

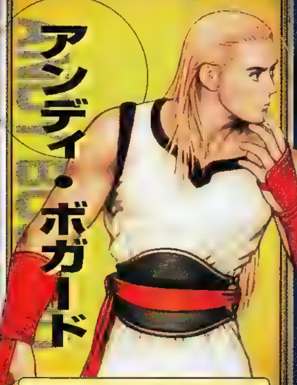
普通は発生の早いジャンプCがおすすめだが、気絶やガードクラッシュを積極的に狙うならジャンプDだ。ちなみにジャンプ中↓+Aも気絶させやすい技だ。

・遠距離立ちCよりは遠距離立ちDの方が気絶させやすい。

・強龍炎舞は一段目が気絶させやすい技になっている。相手のガードクラッシュ耐久力に対するダメージはどちらの段も弱龍炎舞と同等。すなわちガードクラッシュのさせやすさは二倍だ。単体でも5回でガードクラッシュするので、3～4回ガードさせたら近立ちDからの連続技で仕留めよう。

フィールド全体を動き回れ

アンディ・ボガード



去年同様、幻影不知火からガードを揺さぶっていく戦法が強い。起き攻めにかけろ!!　担当：FRS-N.O

中間間合いをキープ

中間間合いでは、かわし移動して相手が隙を見せていたら専用攻撃で潰していったり、中ジャンプからの跳び込みなどが狙いめ。相手が跳びがちな場合は、中間間合いより間合いを開けて強空破弾を出すと迎撃しやすい。

地上で暴れる相手には無理に対抗しようとせず、かわし移動で抜けるようにする。ただし、このとき相手の技が誘いの小技だった場合は、かわし移動後の隙を狙われる危険性が高い。この辺は読み合いになるので、かわし攻撃を交えて先端を当てていくことも忘れずに。

撃壁背水掌の狙いどころ

「投げ間合いで成立するガード不能の打撃技」である撃壁背水掌は、今年も狙っていきたい技のひとつ。KOF'99では相手の技をかわし移動で避けて、その隙に撃壁背水掌を叩き込んでいく。撃壁背水掌は、かわし移動が高性能なおかげで去年よりも使用頻度が高くなると思うが、そればかり狙っていると前述のようにかわし移動の隙を狙われやすくなるので気を付けたい。

撃壁背水掌のあとは追い打ちすることができるが、大安定は強空破弾。画面端でゲージがあったら超裂破弾を当てていこう。去年までのように上げ面を当ててから浮かせ直し、2～3の技で追撃していくこともできる。

ダウンさせたら幻影不知火で起き攻め

相手からダウンを奪ったら、跳び越しぎみにジャンプして、幻影不知火でめくりを狙いにいく。このとき主に使うのは幻影不知火・下顎のほう。上顎は中段判定なので使っていきたいが、しゃがみ状態のキャラにはなんと半分近くの相手に空振りしてしまう。ただ、どちらも打点を下げた幻影不知火から連続ヒットするので、しゃがみ状態に幻影不知火・上顎がヒットする相手には思いっきり2択を掛けていこう。



幻影不知火をガード後に裏着地し、ガードを揺さぶろう。

また、今年は幻影不知火に追加入力をしなかった場合にはすぐ停止するようになった。これを利用して、すぐかわし移動で反対側へまわって撃壁背水掌につなげていくのも奇襲性が高く使える選択肢だ。

超必はこう使え！

おなじみ超裂破弾は、画面端で撃壁背水掌を当てた後の追い打ちに使うのが安定。MAXならまさに超減り。

新技の斬影流星拳は通常の連続技に使うよりも、カウンターモードにしてから撃壁背水掌の2段めをスーパーキャンセルしてつなげるのが実用的。超裂破弾よりも安定してつながるぞ。



ここからスーパーキャンセルで斬影流星拳につなぐ。

その他もろもろ

●アンディだけ、なぜかガードキャンセルふっとばしにキャンセルをかけることができる。カウンターを取った場合はキャンセル強・昇龍弾で拾うのが安定だ。

●しゃがみAから近距離立ちCが連続でつながる。起き上がりに重ねれば結構使えるぞ。

●しゃがみC→飛翔拳は割とガードクラッシュ値が高い。跳びこみから3セットガードさせれば崩れるので、連係の組み合わせを考えてみよう。

Q:なんか近頃表紙が破れにくい様な気がするのですが、秘密兵器でも使ってますか?/北海道アベ(ターンA入る)タカオくん　A:最近は新声社の屋上で、全社員が丹精凝らして漉いた紙を使用しているから、従来よりも30%性能が向上しているのだぁ!!まるでシャアザクのようだね。(しも)

最大に安直に勝つ！

最大安定CPU攻略

できるだけ少ない技を出すだけで、先に進める戦法を厳選したぞ！

構成：石井ぜんじ
協力：チームKOF99

チームごとに楽なプレイヤーを探そう

KOF99の楽しみは対戦だけではない。とりあえず、自分の手でチームのストーリーを完遂したいという人は多いはずだ。そこで、今回はチームごとに一人ずつCPUに強いキャラを選んでみた。CPU戦と戦うとき、一人強力な戦力がいれば心強いだろう。

ここでは、難しい連続技などハイテクニックを必要としない、できるだけ楽な攻略法を研究してみた。例えば間合いを計って必殺技を出していくだけのようなパターンである。対戦の練習をしながら、最後の切り札として楽なパターンを覚えていこう。


紅丸はジャンプ攻撃が最も当たりやすいキャラの一人。

各キャラ別CPU簡単パターン

それでは各チームから選んだ、CPU戦のリーダー達のパターンを紹介していこう。

●主人公チーム・紅丸

紅丸は、ジャンプが高いので飛び込むと当たりやすい。めくり性能のあるジャンプCで飛び込もう。ジャンプCを当てた後は、近距離立ちC→強真空片手駒などを当てよう。

●餓狼伝説チーム・テリー

テリーはしゃがみBで牽制し、飛び込んできたり技を出してきたらすかさずライジングタックルだ。間合が離れたら弱パワーウェーブ連打で削っていく。その他、しゃがみBキャンセルパワーシュートを出すと、2段目の中段が当たることが多い。


バウンドが非常に強いが、後半は判定が弱くなるので注意。

●龍虎の拳チーム・タクマ

ひたすら強飛燕疾風脚を出して、当たったら強暫烈拳などで追い討ちしていこう。ガードされたらしゃがみCキャンセル強飛燕疾風脚を繰り返す。ガード後のしゃがみCを喰らってくれることも多い。

●怒りチーム・ウィップ

ウィップは、対戦でもCPU戦でも強い。垂直ジャンプC攻撃をひたすら出していく。重要なのは間合で、正確に計っていく必要がある。近づかれたらフックショット"ゴード・風"で逃げよう。

●サイコソルジャーチーム・バオ

間合が離れたらサイコボールアタック・フロントを連打し、近づかれたら引きつけてサイコボールクラッシュ・バウンドを出していこう。良く当たるぞ。カウンターで喰らわないよう、できるだけ引きつけて出すように注意する。

●女性格闘家チーム・キング

CPUに良く当たるのはトルネードキック'95で、中間距離から出していく。当たったら起き上がりに少し遅らせて重ねていこう。ガードされたらしゃがみDを出すとまた喰らってくれやすい。

また、離れたらダブルストライク連打もかなり有効な選択肢。これは相手のキャラやゲージによるので注意しよう。

●韓国チーム・チョイ

強飛翔脚が非常に強く、良く当たってくれる。ゲージも溜まるので、しゃがみCなどから骸突き→鳳凰脚を狙っていこう。この連続技が苦手でも、しゃがみC→（➡ or ⬅）＋Bを狙っていくだけで十分勝てるだろう。

CPUの性質を利用した対キャラ別有効戦法

どのキャラでも共通した、CPUに対する戦法もある。特に待っていると勝手に隙の多い技を出してくれるキャラがいくつかいるのだ。マリーやチン、アテナがその例。また、香澄はジャンプ攻撃を当てずにすかすことによって投げや連続技が狙える。

その他、読者から重要なお手紙が寄せられている。

●全キャラ共通・サルでもできる攻略法発見！

「少しでも体力がリードしたら、相手キャラの攻撃をなんでも良いからガードする。あとは下ガード→上ガードをひたすら繰り返すだけでCPUは動かない。タイムオーバーまでやればOK。」

（上田洋君　兵庫県神戸市）

この方法は、とてもレバー操作が大変だが、どんなキャラにでも通用する。このコーナーでは読者のお便りも待っているのでぜひ送ってくれ！


上下にガードを振っていると相手の動きが止まってくれる。


香澄にジャンプ攻撃などを不用意に出すと危険。必ずすかそう。

対キャラ別有効戦法

◆香澄	昇りジャンプ攻撃すかし投げ
◆マリー	ストレートスライサー・リアルカウンター・バーチカルアローの隙に攻撃
◆アテナ	テレポートの隙に攻撃
◆チン	酒を飲んだり寝たりした隙に攻撃
◆ロバート	龍撃拳連打を読んでジャンプ攻撃
◆リョウ	しゃがみB連打（出が早いキャラのみ）
◆クラーク	しゃがみBでマウントタックルを誘って反撃

キャラ別CPUに強い技・連続技

●紅丸	ジャンプC→近立ちC→強真空片手駒
●テリー	しゃがみBで牽制→強ライジングタックル
●タクマ	強飛燕疾風脚→しゃがみC
●ウィップ	垂直ジャンプC、フックショット"ゴード・風"
●バオ	サイコボールクラッシュ・バウンド
●キング	トルネードキック'95、ダブルストライク
●チョイ	強飛翔脚

Q:みなさんは夏休みのラジオ体操には行っていましたか?私は特に8月中はほとんど行かなかったです。/香川県　植松 誠くん　A:ちゅーか、嫌だけど行ってた（コドモ）。なにそれ？（しもでん）。ハンコは集めたかったんだけどね…、今も首からカード下げて広場に行くの？（毛玉）

KOFパラダイス天国 第4回

読者投稿大募集!!

●攻略ページの絵は　この俺様に　描かせろ…略して「K3」
なんと、キャラ別攻略のタイトルにキミが書いたイラストを採用するぞ!!つまりそのキャラを一番うまく描いた人がこの栄誉に輝くってこと。ハガキサイズでタテのイラストを送ってね！

●夜中に考えろ！…「オリジナル相関図を作ろう」
日夜ネタを求めるぴぐに愛の手を！KOFキャラ同士の関係を勝手に考えちゃおう！切実です。

●その他イラスト&質問 大募集
「K′に彼女はいるんですか？」といったキャラクターに関するものから、「○○と××は連続技になるの？」といった攻略に関する内容まで、SNKとゲーメストが質問にお答えするぞ!!イラストは4コマからCGまで何でもアリ。どんどん応募してね!!

混み毛なアイツ

C：ども～、星の王子様のCHUで～す。

梅：カレーの王子様の梅本です～、っておい、前回急病で来れんかったらしいけど、大丈夫なんか？

C：いや～おかげさまで同人誌いっぱい買えましたよ～。

梅：は？今なんて言うた。

C：は！い、いや…おかげさまで、す、すっかり元気になりました（裏声）。いや～倒れた時は死ぬかと思いましたよ、ははっ、はははは……。

梅：…なんなら死んどくか？

C：え、あ、や、ひぃ～っ。

梅：くらいやがれぇ～～っ！
一梅式　太蛇薙ヒット一一

C：ぐはあっ！…か、解説しよう、太蛇薙とは太くてたくましい蛇で相手を薙払うガード不能の打撃技だ。MAX版で飛び道具になる…ぞ…っていうかごめんなさい…パタッ

梅：へへっ、萌えたろ！

質問地獄

C（灰）：で、では最初に前号の質問の答えを…。ちゃんと調べてきてくれました？

梅：はい？なんのことです？

C：パオの勝ちゼリフ～。まさか忘れたんじゃないでしょうねぇ～。ギロリッ

梅：……。え、えっと～次の質問は…石川県にお住まいのPN　水月霜華さんで「K′サマに彼女はいるんですか」ですね。お答えしましょう！ズバリいてません。霜華はんチャンスやで～。

C：なにがチャンスやねん！パオはどーなったのさ？

梅：え～なんていうか～、その…すまん立川リョーさん。次までには必ず聞いとくさかい今回は堪忍してや。

C：さっきのお返しに僕の裏拾八禁式　裸乙女。くらっときます？ニヤリ

梅：うわ～、ち、血が飛び散るぅ～（鼻血）………。

愛のイラスト展覧会 京&庵お帰りなさい記念

C：ふぅ～。はい次イラストコーナー。タイトルを見てもらえればわかると思いますけど、今回は京と庵で選んでみました～。

梅：なんかお約束やね（笑）。

C：まぁ今号で晴れて掲載できるようになったということで（笑）。応募開始直後のまだ未公開な時期から結構集まってましたからね。俺は「去年の」って言えば掲載できなくもなかったけど、京は服変わってるからな～。

梅：そやな～。でも公開前ってことはゲーム画面でしか見てないわけやろ?それ見ただけで描いてきてくれる投稿者のみんなって凄いと思わん？

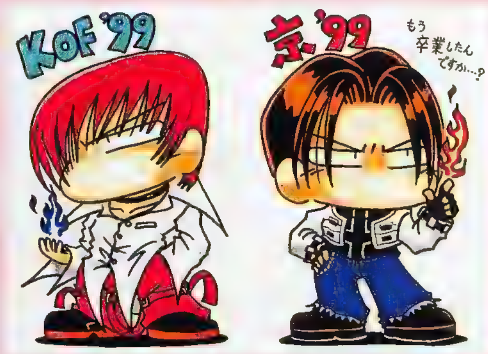
C：そうッスね。やっぱ愛ですかね、愛。愛は地球を救うってことで、こうして掲載して読者の皆様にも愛のお裾分け、なんちて。なんか言ってて自分で恥ずかしい。んじゃまた次号で、さようなら～。

梅：無理矢理閉めたなぁ（笑）ほなまた次号で。



鳥取県/P.N.Kだっしゅさん

梅 UME
梅本賞　K′とマキシマをほのぼのと描いてくれたのがうれしいね。K′の顔が見えないのが残念。（梅本）



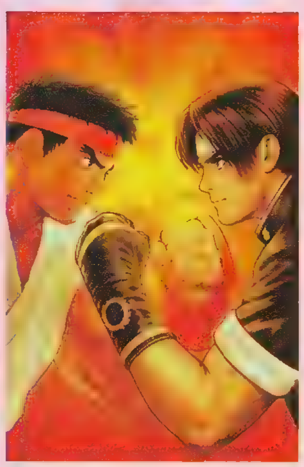
福岡県/P.N.あきらんさん

大募集
キンパラではKOF`99に関するみんなからのイラスト&質問を絶賛募集中だ。すべての宛先は…
〒101-8935　東京都千代田区神田神保町　1-26
（株）新声社　ゲーメスト編集部　キンパラ○○係　まで!

SNK vs. CAPCOM激突カードファイターズ店頭予約キャンペーン!!

9月1日より

「SNK vs. CAPCOM激突カードファイターズ」の「SNKサポーターズバージョン」もしくは「CAPCOMサポーターズバージョン」を予約すると、もれなく「SNK&CAPCOM特製カード」（プラスチック製）がもらえる。さらにソフト購入の際にこのカードを提示すると「SNK&CAPCOM合作イラスト豪華ポスター」（B2サイズ）がもらえるぞ。数に限りがあるので、ほしい人は早めに予約しよう！


キャンペーン期間：9月1日～
※キャンペーンは商品がなくなり次第終了します。

「ねおちゅぴ」2周年記念公開録音ツアー

9月24日より

SNKが提供しているラジオ番組「ねおちゅぴ」が、10月で2周年を迎える。このアニバーサリーっぽいことを記念して、東京・名古屋・大阪で公開録音が行われるぞ。各会場ともに整理券をもらわないと入場できないので、行きたい人は当日早めに会場に行こう！



ねおちゅぴHPもチェキ!!
http://www.neogeo.co.jp/samurai/neochupi2/0.html

東京 9月26日（日）　開場/14:00　開演/15:00
TOKYO FMホール（地下鉄・半蔵門駅より徒歩3分）
名古屋 9月24日（金）　開場/18:00　開演/19:00
名古屋市芸術創造センター（地下鉄・新栄町駅より徒歩3分）
大阪 10月2日（土）　開場/12:00　開演/13:00
オーバルホール（JR・梅田駅より徒歩10分）
出演：生駒治美・神谷けいこ　各会場ごとにゲスト予定
※各会場とも開場の1時間前より整理券を配布します。
問い合わせ：SNKサービスセンター　06-6339-0110

ウィップの謎に迫る！

WHIP

今回はウィップ。かわいさとキツさを兼ね備えた16歳の素顔とは…？

データ提供/SNK宣伝課

ミニQ&A　回答/ほっそん氏

Q：ムチの素材は何で出来ているのですか？
A：革です。
Q：繰鞭術は誰に習ったのでしょうか？
A：独学です。
Q：ムチの速さは音速を超えていますか？
A：そりゃもう。
Q：銃はダメージが低く足元を狙っているようなのですが、相手の動きを止める特殊な弾を装填しているのでしょうか？
A：殺傷力のない特殊なショック弾を使用しています。
Q：ウイップのコスチュームは、アックス小隊の正規の軍服ですか？
A：違います。
Q：ベルトの「A」の文字の意味はアックス小隊の頭文字ですか？
A：これも違ったりします。

キャラ名　ウィップ
声優　菊池志穂
格闘スタイル　操鞭術＋ハイデルン流暗殺術
誕生日　10月12日
年齢　16歳
出身地　不明
血液型　O
身長　173cm
体重　59kg
趣味　なし
好きな食べ物　はちみつ
得意スポーツ　なし
大切なもの　"ウッドドウ"（ムチの名前）
嫌いなもの　天使・インターネットの悪口・堕落





WEAPON
●どんな武器でもそこそこ扱えるのですが、ムチの場合は特に彼女にあっていたという感じです。そうしたことから愛着が湧き、名前を付けたらしいです。

BOOTS
●カスタムメイドです。
（データ提供／SNK宣伝課&開発プランナーほっそん氏）

関係者が語る ウィップのイメージ

WHIP

声優　小西克幸氏
カッコイイ女の子だなあ、というのが第一印象です。ムチを使うので恐そうに見えるかもしれませんが、本当はとてもかわいくて心優しい女の子だと、信じています。あの「必殺技」はどんな風に使われているのでしょうか…。プレイした方、教えて下さい。

イラストレーター　森気楼氏
ムチ女ですね。このいでたち。猛獣使いをほうふつさせます。ラルフやクラークを調教するのでしょうか。なぜかムチが青いです。下手するとビニールホースに見えてしまうので気をつけましょう。

プランナー　ほっそん氏
ムチを持ったキャラというのは最初の方で決定していたのですが、このムチの動きにデザイナーさんは苦労していたようです。インディジョーンズなんかを見ててもわかりますが、アクション一つ取るのに、まず予備動作みたいなモノを必要とする武器ですし、かといってそれを再現したらゲームとしてちょっと…ということになりますので。担当デザイナーさんにはひたすら感謝というところでしょうか。けど通常技がいい感じでまとまったぶん、必殺技を考案するプランナーは悲鳴を上げていましたが…。

近況
菊池志穂さん／声優
9月17日に、ミニアルバム「I」が出ます！全曲作詞してます！ぜひぜひ聴いて下さい!!

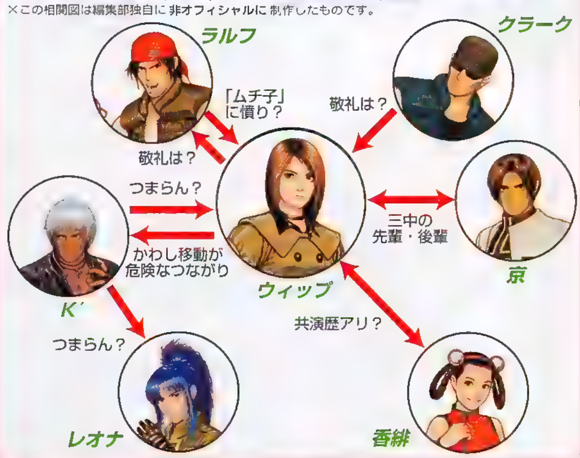
俺たちの手で相関図を作ろう！

妄想案内人・ぴぐ

ぴぐ　ん～、なんか珍しく編集部にほとんど人がいないのね～ん。ま、本誌終わって、ムック終わって、さらに夏のビッグイベントとやらがあるんじゃぁ、しょうがねっか。ん～、せっかくの機会だからイタズラしてやる……………飽きた。仕方ない、仕事すっか。
悪魔のぴぐ　う～、だりぃ。オレ、遊びに行く。
天使のぴぐ　あ～、また、そんなこと言って。
悪ぴ　も～、そろそろネタも尽きたっちゅうねん。もともとポッと湧いて出た企画が、そうそういつまでも続くかっちゅうねん。
天ぴ　そんなこと言わないの。
悪ぴ　じゃ、キリキリ終わらそ。今回は草薙さんだよな？
天ぴ　違うよ、ウィップだよ。
悪ぴ　草薙さんの話させろよ。新しい超必殺技さ「百八拾弐式」の後に「大蛇薙」みたいな技名ついてねぇのかな？
天ぴ　ウィップの話をね…。
悪ぴ　多分、デンジャラス・ダイナマイト・デリシャスブロー、略してD.D.DBlowとかいうステキな名前があると思うんだよ。
天ぴ　そんなカッコ悪い名前付いてないから。
悪ぴ　百八拾弐式の声ってさ「う～、ケロ子の葡萄っ」て聞こえない？
天ぴ　あ～、聞こえない。それはそうと、ウィップで京サマ入りのチームに勝つと「こんな形で大会をかき回すなんてとてもあなたらしい…」って言うんだよね。
悪ぴ　ふ～ん。
天ぴ　なんか因縁ありそうなセリフだと思わない？
悪ぴ　思うに、昔からの知り合いなんだよ。中学校時代の先輩後輩あたりが妥当か？
天ぴ　え～。
悪ぴ　草薙さんの中学って市立第三中だっけ、確か？
天ぴ　ウソだ～。そんな設定聞いたことないよ。
悪ぴ　先輩と言えば、なんで戦闘前のデモでラルフとクラークに敬礼しないんだろうな。実は大佐とかだったりして。
天ぴ　密かに「怒」シリーズに出てたりしないのかな。
悪ぴ　あ～、あ～、いたいた。怒Ⅲの2面の道中でさぁ、画面の左端から鞭持った敵が出てきて、アレが強いんだ。
天ぴ　適当なこと言うなよ。大体、ボクら怒Ⅲなんて見たことないから。
悪ぴ　そんなこと言ったら、話が続かねえじゃねえかよ。
天ぴ　はい、終わり終わり。
悪ぴ　そういや、香緋はし○○ちゃんで、ウィップはみ○○ちゃんらしいぞ。
天ぴ　なんの話？
悪ぴ　いや、こっちの話。あとさ、前号のキャラ別注意報によると、K′とウィップだけかわし移動の後にすぐやられ判定が復活するらしいじゃん。
天ぴ　このふたりもなんかつながりがあるのかな？
悪ぴ　K′で怒チームに勝つと「つまらん女だ」とか言うよな。レオナとウィップと、どっちが「つまらん女」だと思う？
天ぴ　いや、それはボクの口からはちょっと…。まぁ、マキシマも怒チーム相手には、専用のセリフがあるし、このへんのストーリー上のカラミは、今後の本誌の情報を期待してもらいたい、てな感じで。

GAMEST ORIGINAL キャラクター相関図'99

×この相関図は編集部独自に非オフィシャルに制作したものです。



目次

VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST NO.274

9/30

SEPTEMBER.30.1999.274

表紙「鉄拳 TAG TOURNAMENT」 イラスト/（株）ナムコ VS開発部 川越 玄 氏 ©（株）ナムコ

特別企画

一押し

攻略

好評連載

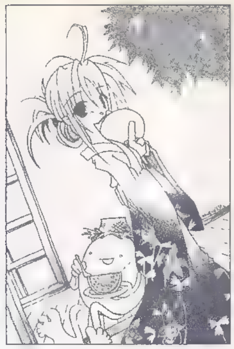
ゲーメストからのお知らせ

掲載広告ご案内

STAFF

■発行人／加藤 博 ■編集人／高橋 己代子 ■編集長／石井 ぜんじ ■プロデューサー／猿渡 雅史 ■ディレクター／霜田 和人 ■デスク／遊佐 孝之 ■編集／大場 顕 山下 浩志 北裏 裕章 濱田 眞一 松田 史征 ■進行／竹森 眞由美 ■ライター／ずるずる FRS-N,O C・LAN KAL MOMO ぴぐ 田渕健康 がっちん アディオス Toshi ギィ K-TAN はまー GED 珈琲ふりーく MVP SHO CHU 伊勢猫 しじみ KMT ちゃっきー VMT-RED 京城 河本きらり屋 スー 善之字元帥 福田柵太郎 Mio 若人 アストロ ■営業制作部／白柿 千穂 ■広告制作／柴田 昌毅 岩沢 恭子 佐藤 あけみ ■広告営業／中野 猛一 甲州 一隆 勝目 誠 ■校正／中島 充久 ■アートディレクション／（有）齊藤デザイン室 ■製作協力／（有）ローリングストーン 西村 光賢 中西 芳彦 斎藤 若子 ■写植・版下製作／トロア企画（株）

今号のむーちゃん



☆<NEWむーちゃん・No.24・壱神うけるさん>

浴衣美人つうのもいいねぇ。みなさんはこの夏、いいことがありましたか？

▶今号のキーワード◀

[AMショー]

（社）日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）と全日本遊園施設協会（JAPEA）が主催するアーケードゲーム機の新作展示会。今年は9月9日〜12日の4日間に渡って開催される。一般日の11・12日には、主催者、ゲームメーカーによる催し物もあるぞ。詳しくは特集にて。

GAME INDEX（50音順）

奥付

GAMEST VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST No.274

発行 1999年9月30日
発行元 株式会社新声社
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
編集部 03(3293)9324
営業部 03(3293)9321
印刷所 凸版印刷

新声社Webページ：http://www.shinseisha.co.jp/

夏も3rdもまだまだ終わらない

3rd STRIKE STREET FIGHTER III®

Fight for the Future

毎号毎号、アンケートハガキで「役に立った記事」にストⅢ3rdの記事を挙げてくれているみんな、どうもありがとう！今回も、マニアックで役に立つ記事を満載！そして、待望の「陣雷くん奮闘記　第2部」がスタート。

3rdのムックを作れるのはゲーメストだけだ！



2冊目、遂に完成！

GAMEST MOOK VOL.194

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE Fight for the Future

〜CONCLUSION STEP/MASTER THE SECRET〜

定価　1280円＋TAX
総ページ数　176P
NOW ON SALE！

ゲーメスト・ストⅢ3rdチームが贈る、渾身の１冊が遂に完成！１冊目を持ってない人でも安心して楽しめる基本システム解説から、マニアも納得の突っ込んだシステム解析まで、3rdのすべてが満載！対戦攻略は１キャラ４Pを使ってバッチリ掲載のうえ、ムックでは久々のアイランドも復活。カプコン描き下ろしのイラストも入ってるぞ！ゲームの手応えに負けない内容と完成度で、只今絶賛発売中！

こんなのもあります　エクストラポイントの内側

気持ちよく遊ぼう

前号の記事「M.S.F.を取ろう！」はどうだったかな？別に取れないにしても、CPU戦で少し意識はするようになったでしょ。で、バリバリ決まって「S」とか出るとかなり気持ちいいよね。ピヨらせて、SAでフィニッシュ。イイ感じだ。

ということで、今回は対人戦を含めたエクストラポイントをもう少し詳しくみていこう。これと言って対戦が強くなるわけじゃないんだけど、こんなところも評価の基準なんだよ、とかを知っておいてほしいなぁ。



はいっ！こんなときでもアピールは欠かせないよね。

まだあるエクストラポイント

●体力差挽回ポイント

これは勝者側のみ加算されるポイント。要するに逆転ポイントだ。そのラウンド内で相手にどれだけ体力リードを許したかを判定し、その最大値に応じたポイントが得られる。意識して狙うポイントでないことは言うまでもないぞ。

●ラスト

ブロッキングポイント

そのラウンド内で最後におこなったブロッキングに対し、その時点での残り体力に応じて得られるポイント。より少ない体力で行えば「アピール度が高い」とみなされる。さあ、これを読んだ「見せたがり君」は、ガードで削り倒されない体力でも、ガードブロッキングを狙うよね。

●連勝ポイント

対人戦のみの加算で、単純に連勝数に応じたポイントが得られる。これは勝てば勝つほどいい。わかりやすいね。

●連勝阻止ポイント

なんとこんなポイントまで用意されてる。これも対人戦のみで、倒した相手の連勝数に応じたポイント。鬼の首を取ったがごとく喜ぶべし。



ドッキューン！なかなか結果がでないのがこの世界。

P.S.GAMEST ◆2冊目ムック・エピソード①…2冊目のムックは、ストⅢ3rdチームにとってもまさに想像を絶する作業進行であった。１人で2キャラ分担当しているライターも多かったため、ゲーメスト本誌にも多分に影響が…。でも、その分読み応えは十分！入魂の１冊を、ぜひ買ってちょうだい！

車のパーツの耐久値

	初期	1段階	2段階	3段階	4段階	5段階	6段階	7段階
トップ	600~541	540~481	480~421	420~301	300~181	180~61	60~1	0
ボディ右	1000~801	800~701	700~501	500~301	300~201	200~101	100~1	0
ボディ左	1000~801	800~701	700~501	500~301	300~201	200~101	100~1	0

破壊段階による得点

段階	1段階	2段階	3段階	4段階	5段階	6段階	7段階
トップ	1000	1500	2000	2500	3000	3000	3000
ボディ右	1000	1000	1500	1500	2000	2500	3500
ボディ左	1000	1000	1500	1500	2000	2500	3500

とことんやろう
ボーナスステージ大攻略

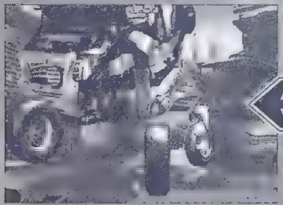
対戦野郎にボーナスステージはいらない？いやいや、結構面白いよ。

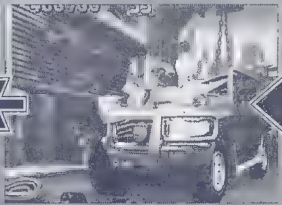
担当：かっちん

要するにどうする？

まずは意外に手強い車のボーナスステージから見てみよう。壊すだけなら簡単だが、すべてのパーツ（3カ所）の耐久値を0にしなければならないのがミソ。エクセレントを取ってこそ初めてクリアだ。

まず、確実に行うのであれば「ボディ左」と「トップ」を同時に破壊しないようにする。これは「トップ」のほうが耐久値が低いため「ボディ左」を7段階まで壊すと、モリモリ本体にダメージがいってしまうからだ。


ここまでが勝負。あとはエクセレントを祈りつつ全力で壊せ。


上がちょいムズ。3000点が3回入ったら7段階に到達。


1P側ならまずは左ボディ。右ライトが取れてもう1発が目安。

よって、昇龍拳や竜巻旋風脚ではなく、しゃがみ大K（不都合なキャラはしゃがみ中K）にする。どこまで壊すかはいろいろな判断基準（下表参照）があり、

●点数が3500点プラスされたとき

●右ライトが落ちてから、大攻撃を1回当てる

あたりを目安にするといい。

そして次は車の上に乗って、右を向きながら天井を破壊していこう（しゃがみ小Kが理想）。ここでは少なからず「右ボディ」にもダメージが入ってしまうため判断基準が難しく、確実な方法としては、

●3000点が3回入るとき

になる。慣れないうちは友人とかに見てもらおう。

で、最後が「右ボディ」だが、ここでも慎重にしゃがみ大Kにする。そして車が跳ねたら、あとは最後まで突っ走ればいい。ね、取れたでしょ？

大人の力を見せてやる？

ボーナステージをみっちりやるための小ネタを。

早い話が、終了の合図である笛が吹かれる前に乱入すればいいだけ。お金にものを言わせて1人で練習してもいいし、常連だけで対戦しているならタイミングよく乱入してもらってもいい。個人で基板を保有しているのなら、気兼ねなく練習できるね。



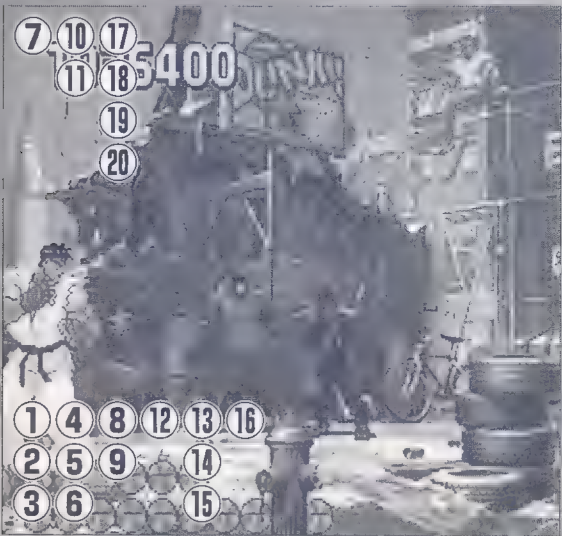
ボールは全部投げられたあとでも乱入可能。ゲーセンでやる？

覚えれば楽勝？

ボールは順番さえ覚えてしまえば楽勝…ではないが、高レベルの場合は覚えておかないと話にならないのも事実。やはり、もっとも難しいと言われる3rdバージョンに本気で挑戦してみよう。

始めてしまえばこれと言ってコツはないが、1個1個ボールを目で追っている余裕はない。極端な話、シューティングゲームで自機は見ないでプレイする感覚に近いぐらいだ。とにかく、ショーンの腕の先から放たれるボールの弾速に集中するのだ。

ボールの流れは大まかに、3−3−①−2−②−1−3−1−1−④をイメージするといいだろう。○が付いている数字はジャンプ。位置は一番後ろがやりやすい。あとは写真の数字を見ながら何回も練習してみよう。



あと、念のために本誌に載せたけど、念のためにレベル5（3rdバージョン）のセレクト方法を紹介しておこう。ボタンは小K＋中P＋大Kとレバーは上だ。「山と上」と覚えるとわかりやすい。

はっきりいって、アドリブでできるのはレベル3くらいまでだろう。でもレベル5だって、ちょっとやる気を出せば結構取れるもんだよ。


最後のジャンプして4連発はなかなかの緊張感。がんばれ。

トレンド戦法を研究！

投げを回避する技

投げ失敗ポーズの隙は思ったよりも短い。見てからどうこうするよりも、投げそのものを回避できる技を探していこう。

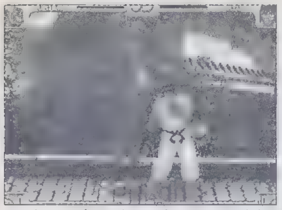
担当：[illegible]之字元帥

投げ失敗を狙え！

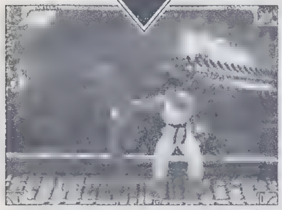
もしも空中ブロッキングを仕込んだ空ジャンプで跳び込んだとき、相手が対空技を出してこなかったら、みなさんはどんな対応をしているだろうか？まあ、大安定なのは着地でお互いが投げ合ってグラップディフェンス（以下GD）を発生させることだが、ちょっと気の利く人は、着地に昇龍拳やSAなど、投げられ判定のなくなる技を出して、相手の投げ失敗ポーズに打撃を叩き込もうとするかもしれない。

しかし最近、こういった相手に投げられなくなる技は、必ずしも必殺技だけとは限らないことがわかってきた。一部の通常技にも、投げられ判定がなくなるとまではいかないものの、投げをかわすには十分な程度に「判定が後退」したり、「空中判定」になったりするものがあるのだ。

こういった技は、昇龍拳やSAのように、1フレームで投げられなくなるとは限らないが、要は相手の通常投げにつかまらなければいいというだけの話である。通常投げの発生が全キャラ共通で3フレームであることを考えると、3～5フレームで投げをかわせる技なら実戦でも通用すると考えていいだろう（相手も毎回こちらの着地を完璧に投げているわけではないので、少々の誤差があってもいいのだ）。さらに、投げ失敗ポーズの長さは全キャラ共通で24フレームなので、発生の遅い技でも投げをかわす性能さえあれば、失敗ポーズへの反撃として使っていけるはずだ。代表的な技を下に列記しておいたので、参考にしてほしい。



空ジャンプの着地など、GDの発生がセオリーになっているところでは、



投げをかわせるような技を出し、相手の投げ失敗ポーズを誘ってみよう。

投げをかわしつつ反撃できる代表的な技

まこと

前進しつつ攻撃する➡＋大Kだが、3フレーム目あたりで一瞬身を引くため、投げをかわす性能は高い。



春麗

➡＋大Kは1フレームで空中判定になり使い勝手がいい。足払いをかわす性能があるのも見逃せない。



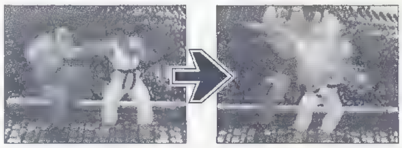
ダッドリー

小のショートスイングブローはわずか2フレーム目で投げをかわせる。SAキャンセルできるのも◎。



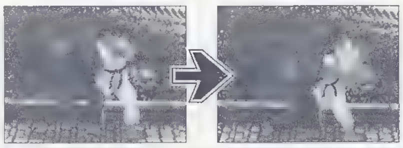
アレックス

4フレーム目あたりから投げをかわせる立ち大K。スタン値が高いので、うまく活用していきたい。



豪鬼

何と4フレーム目で投げに対しては無敵となる➡＋中P。ヒューゴーのギガスですらものともしない。



エレナ

➡＋大Kは4フレーム目で投げられ判定が空中になり、足払いをかわす（打撃は地上やられになる）。



その他の技は…

キャラ名	技名	投げをかわすまでのフレーム	実用度	備考
春麗	覇山蹴（大を除く）	3	△	かわしてもヒットしない
まこと	暴れ土佐波砕き	1	◎	小中大の使い分けが重要
Q	なし			SAしかないか？
トゥエルヴ	X.N.D.L.	1	△	間合いの広い投げにはダメ
レミー	冷たく蒼いルグレ	1	○	一応、反撃を受ける可能性も
アレックス	フラッシュチョップ	1	○	かわし能力は低いが…
	エアスタンピート	1	○	溜めなのが難点
ユン＆ヤン	雷撃蹴	（1）	[illegible]	ジャンプでかわしてから
リュウ	なし			昇龍拳を使おう
ケン	なし			昇龍拳を使おう
いぶき	小・飛燕	5	△	EXは4フレームだが…
エレナ	——	—	—	右図参照
ネクロ	⬅＋大P	3	△	かわせる時間が短い
オロ	人柱渡り	1	○	めくりを狙おう
ショーン	前転	3	×	かわせるだけ
ダッドリー				右図参照
ヒューゴー	シュートダウンバックブリーカー	2	×	跳びキャラに狙ってみる？
ユリアン	立ち大K	3	◎	理想的な通常技
	小・デンジャラスヘッドバット	2	△	溜めなのが難点
豪鬼	百鬼襲	1	○	連携には適している
	阿修羅閃空	1	△	壁際からの脱出に

おわびと訂正

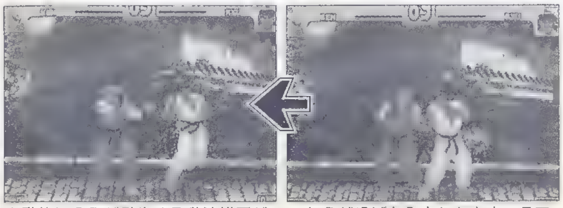
本誌259号の記事「密着戦のセオリー」文中で、GD成立条件に誤りがありました。

■誤：投げの出始めを投げられるとGDできない

■正：投げを入力したあと、5フレーム以内に投げられると、自動的にGDが発生する

以上のように訂正いたします（予約入力のようなものです）。また、相手に投げられてから入力する通常のGDについては、投げ成立後5フレーム以内に小P＋小Kの同時押しという条件になっていますが、この5フレームは投げが成立したフレームを含みません。もしも投げ成立フレームちょうどにGDコマンドを入力してしまうと、このときだけはGD不能になってしまうのでご注意ください（改めて入力してもGD不能です）。

読者ならびに関係者の皆様には、大変ご迷惑をおかけしたことをお詫びいたします。



こちらが投げを入力したあと、5フレーム以内に投げられたときには…、

自動的にGDが発生する救済措置がある。要は連打でもOKってこと。

P.S.GAMEST Q：ストⅢシリーズは、コンシューマに移植されないんですか？／福島県　橋本始君　A：残念ながら、今のところは予定がないらしいとのこと。ただ、コンシューマ移植が前提で作られている昨今のタイトルの中、アーケードだけで楽しめる作品があってもいいんじゃないかな？（こーじ）

検証

それは、刹那の闘い…

単発ヒット確認の難度と可能性 ～後編～

今回は、単発、多段、キャンセル、ノーキャンセルなどなど、さまざまな連続技を検証しよう。

担当：RED

ヒット確認猶予時間

前回はスペースの都合上、単発キャンセル連続技の一部のみヒット確認猶予時間を紹介した。今回は前回紹介したものも含め、各キャラの様々な連続技についてヒット確認猶予時間を調べてみたので参考にしてほしい。

また、今回は比較的ヒット確認が容易な連続技についても、比較材料にしてもらうため、あえて取り上げてみた。

ここでいうヒット確認猶予時間とは、その連続技の初段がヒットしてから、何フレーム以内にシメのSA（必殺技）のコマンドが完成すれば連続技が成立するか、という数字（時間）となっている。

例えば、ケンのしゃがみ小K×2発→SAだったら、一発目のしゃがみ小Kのヒットから22フレーム以内にSAのコマンドを完成させれば連続技として成立し、このフレーム数がヒット確認猶予時間、ということになる。単発ノーキャンセル→SAの連続技についても同様だ。

どこまで可能か？

下には各キャラの連続技のヒット確認猶予時間が載っている。ここで勘違いしないでほしいのは、「ここに挙げてある連続技はすべてヒット確認可能です、できなきゃダメでしょ」という意味でフレームデータを掲載してあるわけではない、ということだ。

むしろ「この技のキャンセルフレームはこんなに短いんです、ヒット確認は非常に厳しいです」という意味で載せている連続技もあることに注意してほしい。

ここから先は、かなり筆者個人の主観が入った意見となってしまうが、13フレーム以下の猶予時間では実戦に耐えるヒット確認は難しく、15～16フレームのものに関しては、練習すればなんとか可能、というレベルだと考える。このあたりの2～3フレームの違いが大きな差になるようだ。

もちろん、個人の反応速度が大きく影響する問題なので、絶対的な正解は存在しない。目安程度にとらえてほしい。

キャラ別 HIT確認猶予フレーム

※ノーキャンセル系は、数字に○が付いている。

Q
- 突進頭部打撃→SA Ⅰ or Ⅱ 小13、中14、大16
- 立中K→SA Ⅰ or Ⅱ 14
- 下小P→SA Ⅱ ⑭

トゥエルヴ
- 下小K→小A.X.E.→SA Ⅰ 25
- 近中P→小A.X.E.→SA Ⅰ 27
- A.X.E.→SA Ⅰ 11
- 立中K→SA Ⅱ 17

まこと
- 立大P→SA Ⅰ or Ⅱ 13
- 疾風→SA Ⅰ ㉘
- 颪→SA Ⅰ 18
- 立中P→SA Ⅰ ㉑

春麗
- 掌底→大気功拳→SA Ⅰ or Ⅱ 28
- 掌底→SA Ⅰ or Ⅱ 16
- 下中K→大気功拳→SA Ⅰ or Ⅱ 25
- 下中K→SA Ⅰ or Ⅱ 18
- 下小K×2→SA Ⅰ ㉚
- ➡+大K→SA Ⅰ ㉘

リュウ
- 下中K→波動拳→SA Ⅰ or Ⅱ 23
- 下小K×2→SA Ⅰ or Ⅱ 22
- ➡+大P→SA Ⅰ（要しゃがみ）㊲
- ➡+大P→SA Ⅱ ㊳
- 下中K→SA Ⅰ or Ⅱ 12

ヤン
- 中PTCの虎撲子まで 38
- 下中K→小蟷螂斬 2発目以降38
- 下中K→SA 12
- 下中P→SA Ⅱ ⑳
- 下小K×2→SA 24

ユン
- 小PTC→小鉄山靠 35
- 中PTCの虎撲子まで 35
- 下中P→SA Ⅰ ⑳
- 中PTC（要しゃがみ2発止め）
- ➡+SA Ⅱ ㊸
- 下中K→SA 13
- 下中K→EX鉄山靠→SA Ⅱ 32
- 下小K×2→SA 24

アレックス
- 立中K→EXFチョップ→SA Ⅱ 27
- Sエルボー→SA Ⅱ 小13中15大17
- 立中K→SA Ⅱ 16
- 下小P×2→SA Ⅱ 21
- 立小P×2→SA Ⅱ 22
- Fチョップ→SA Ⅲ 中11大14

レミー
- 下中P→ヴェルテュの残光・バス→SA Ⅰ 37
- 下中P→SA Ⅰ or Ⅱ 13
- 立中P→SA Ⅰ ⑲
- 立中K→SA Ⅰ ㉔

オロ
- 下大P→鬼神槌 14
- 近立中K→小仁王力 12
- 下中K→小仁王力 11

ネクロ
- 下小K→小トルネイドフック→SA Ⅰ 49
- ⬅+中K→中トルネイドフック→SA Ⅲ 53
- ⬅+中K→SA Ⅰ ⑳
- ⬅+大K→下小K→SA Ⅰ 33
- ⬅+中K or 中P→スネークファング 10

エレナ
- しゃがみ中P→SA 16
- スピンサイズ（2発止めしゃがみヒット）→SA Ⅰ or Ⅱ ㊿
- 大マレットスマッシュ→SA Ⅰ or Ⅱ ㉝

いぶき
- 立中P→中SA Ⅲ ⑱
- 下小K×2→SA Ⅲ 26
- 小→中→大→中SA Ⅲ ⑤1

ケン
- 下中K→波動拳→SA 24
- 下小K×2→SA 22
- TC→SA 25
- 下中K→SA 13
- 下中P→SA Ⅱ or Ⅲ ⑳
- ⬅+中K（要しゃがみヒット）→SA Ⅲ ㉚

豪鬼
- 下中K→豪波動拳→SA 23
- 下中P→SA Ⅲ ⑲
- 下中K→小竜巻斬空脚→SA Ⅲ 52（○付き）
- 下小K×2→SA 21
- 立大K→瞬獄殺 16

ユリアン
- チャリオットタックル→SA Ⅰ or Ⅱ 16
- 小PTC→SA Ⅰ 26
- 下小P×2→SA Ⅰ 24
- EXタックル→SA Ⅰ 52（○付き）

ヒューゴー
- 下小P×2→SA Ⅲ 24
- ジャイアントパームボンバー→SA Ⅲ 14

ダッドリー
- 立大K→SA Ⅱ ㉖
- 下中P→SA Ⅲ ⑳
- ➡+大P→SA 12
- ダッキングアッパー→SA 18
- 立大K→大ダッキング→SA 26
- 下小K×2→SA 21

ショーン
- 下小K×2→SA 22
- 立大K→SA Ⅲ ㉖
- 下中P→SA Ⅲ ⑳
- 下中K→SA 13

P.S.GAMEST ■前号のお詫び＋α…今回のフレームデータは、初段がヒットしてヒットマークが出たコマを1と数えた数字となっています。また、以前本誌に掲載された春麗のしゃがみ中Kのキャンセル猶予時間は間違っていました。今回の数え方だと、18フレーム目までキャンセル可能です。（RED）

痺れてたまるか！
電刃波動拳のプロセス

対策シリーズ第3弾！電刃波動拳に困っている人は、リュウ側が何を狙っているか知る必要がある。その場面を紹介！

担当：K-TAN

電刃の性質を知ろう

電刃波動拳の対策を考えるためには、まずどういう性質なのかを知っておく必要がある。第一にガード不能（ブロッキングは可能）であること、第二に充電すればするほど弾数が増えてゆき、それに比例して弾速も速くなっていくということ、第三に自分の好きなタイミングで発射できるということ。この3点だ。

そして、この充電時間はレバーをぐるぐる回転させながらボタンを連打することで、より早く充電することができるのだ。これらを踏まえたうえで、対策を練っていこう。


この場面。リュウは必死になって充電中。頑張ってんだぜ。

典型的な電刃パターン

一番の基本形になっているのが、巴投げで画面端に放り投げてから、起き上がりに波動拳→電刃波動拳を重ねるパターンだ。

ここで、左にある写真の状況をイメージしてみよう。この状況で、リュウ側が欲張って充電するようであれば、波動拳をガードした瞬間からレバーを上に入れて、前ジャンプをすればいい。

ちなみに、欲張り充電に対しては、いぶきは➡＋中K、ショーンは前転、豪鬼は阿修羅閃空で回避できる。それから、ダウンしたときにQSを取れば、重ねさせるタイミングをズラせる。一番いいのは、リュウが画面端近くにいるときは近寄らないことだ。


リュウが、画面端から離れたがらない…なんか不吉。近寄らないに限る。

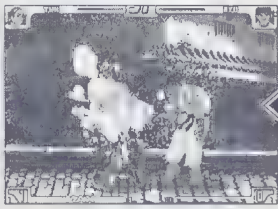
対空しゃがみ大P波動電刃パターン

ジャンプに対し、早めにしゃがみ大Pを出して落とし、着地に波動拳→電刃波動拳を重ねて出すのがこのパターンだ。形としては、巴投げ電刃の応用になっている。

対処法は、巴投げ波動電刃と似ている。波動拳をガードする前にSAを出すといった対処法も考えられるが、暗転時間が解除されてから着地するまで5～8フレームぐらいしかないため、着地と同時にSAというのは厳しい。波動拳をガードしたあとに、ジャンプしたほうが無難である。

ちなみに、着地に重ねられる波動拳をブロッキングしてからSA発動というのもあるが、ブロッキング停止時間の間に発射されるとSAが出ずにくらうことになる。それに、慣れないとブロッキングすることさえキツく感じる。気合勝負で頑張ろう。


よっしゃぁ！SA入力成功！これでまずはひと安心といったところか。


ノォ！なんてこったい！相打ちなうえに、ゲージがすっからかんだ。

ブロッキングしゃがみ大P直接電刃

画面端に追い詰められているときに狙われる連携で、誘いにのってうっかり技を出してしまうと、このしゃがみ大P→電刃をくらってしまう。3段階までならほぼ連続技にすることができてしまい。しゃがみ大Pをくらう前に牽制技を1発でもくらっていたら、スタンゲージの長さがリュウと同様のキャラは、即スタンしてしまうのだ。

特にありがちなのは、画面端から脱出するためにジャンプしようとして、立ち大Kをくらうこと。そのあとしゃがみ小Kやリープを使って、反撃させようとしてくるのだ。

このとき、リュウ側は下段ブロッキングを仕込んでいる可能性が高いので、反撃をするときは上段でしか取れない技にしてみよう。反撃するなとは、さすがに言えない。


こうなってしまうと非常に危険。デンジュゥアーデンジュゥアー！


このやられグラフィック中に、3段階充電できてしまうのだ。

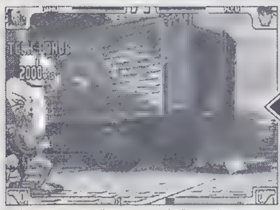
確実スタン連携

ヒューゴーやアレックスのように、スタンゲージ最長を誇っていても確実にスタンさせてしまう連携がある。それは、ブロッキング後のしゃがみ大P→EX上段足刀蹴り→追い打ち大竜巻旋風脚で、このあと起き上がりに近距離立ち大P→大昇龍拳→SC電刃波動拳とすることで完成する。

この連携で恐ろしいところは、昇龍拳のガード硬直中に3段階まで充電でき、出される側はガードブロッキングでしか回避法がないということ（長く充電しているようならSAで反撃可能）。

他の回避法は、近距離立ち大Pを重ねられる前に無敵時間のあるEX必殺技で反撃するか、近距離立ち大Pと昇龍拳を先読みしてブロッキングをする。ゲージMAXのときに重ねられた場合は、ブロッキング後に投げを入力しよう。


近距離立ち大Pと昇龍拳をブロッキング。それかEX必殺技で反撃だ。

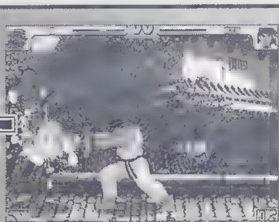

ブロッキングをすればゲージを溜めさせることはないので電刃は出ない。

スタンしなけりゃ反撃余裕ッスよ！

電刃波動拳をくらったときに、スタンせずに済んだ場合は確実に反撃しておきたい。ただし、これは3段階以下の電刃波動拳をくらった場合に限る（4段階あたりから電刃の硬直が、解除モーションに移行するため）。特に、巴投げ波動電刃やしゃがみ大P波動電刃の場面が狙い目だ。

電刃波動拳のブロッキングに失敗したときは、すぐ反撃しようとする心構えだけはしておくようにしよう。突進型のSAであれば、ほぼ反撃をすることができる。

しかし、しゃがみ大P↓波動電刃をされたときに、波動拳をくらってしまうと間合いが離れてしまうので、電刃波動拳をくらってからSAを出しても反撃が間に合わない。電刃波動拳に対して無理にブロッキングを狙うよりは、キッチリガードしたほうが得だ。


うわ～！やっぱりくらちまった…と、ここであきらめないことが肝心。


くらったら、頭を反撃モードに切り換えることが大切だ。得な面もある。

◆ぜんじのゲーム豆知識：このコーナーは、アーケードゲームのよろず知識をぜんじのわかる範囲で答えていくコーナーです。取り上げてほしい題材や聞きたい質問があったらどんどんハガキを送ってね。レゲーの質問やぜんじ個人宛の質問・意見などなんでも待ってるのでよろしく！

登場人物



陣雷(じんらい)タカノリ
20歳　専門学校生
ケンをこよなく愛するカプコン格闘ゲーマー。本編の主人公。



覇道(はどう)先生
24歳　フリーター
ストライクに勤務する陣雷の師匠。普段は温和だが、たまにキレる。

第2部スタート

陣雷くん奮闘記
〜第2部 激闘瞬獄五車星編〜
第1週 山寺にインド象の巻！

担当：サン振ヨン銃士　挿絵．ワガビー

この物語は… 愛と勇気のヴィジュアルゲーマー陣雷タカノリと、彼の師である小林覇道のつらく長い瞬獄一門との闘いを描いた冒険譚である。ついに奴等のアジトである瞬獄寺へとたどりついた2人を待つ難関とは？さらわれたマユミちゃんの運命は？五車星の伝次とは、いったい何者なのか？

伏魔殿入口にて

ついにオレと覇道さんは五車星の待ち構える瞬獄寺にたどりついた。愛するマユミ嬢は果たして無事なのか？誌面ではとても言えないあんなこと、こんなことをされちゃってるんじゃないだろうか。

「覇道さ〜ん、マユミちゃんだいじょぶですかねぇ」

「え？マユミ？大丈夫さ」

「どうしてわかるんですか！五車星の伝次とかいう輩にあんなことやこんなことされちゃってるのに！」

「伝次が？それはないよ」

「覇道さん、伝次ってヤツ知ってるんですか？」

「あぁ、それは俺の…」

その瞬間、瞬獄寺正門の陰から浅黒い肌の男が現れた。

「ちょと待つカレー。ここは通さなインド!!」

「誰だ貴様は!!」

「ワタシの名はタージマハール＝シッダールタ。瞬獄一門インド支部のストⅢチャンピヨンだカレー。ここを通りたければワタシ倒すんだゾウ」

タ、タジマくん？語尾はインドっぽいような気も…。

「どこで対戦するっていうんだ。ここには何も…」

「エフィー！」

ん？エフィーっていやぁ確かネクロの…。

パォーン！ずし〜ん！

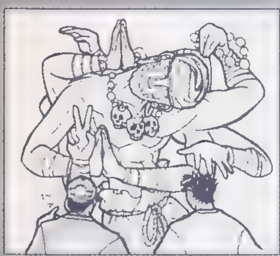
「ぞ、象!?」

どこから現れたのか、巨大な象が筐体を背負っている。これで勝負しようってわけか。まさか象の上で!?

「心配なインド。エフィーはおとなしいんだカレー。メンテもできるんだゾウ」

ズゥ〜ン!!

エフィーの鼻がククッっと曲がったかと思うと、軽々と筐体を持ち上げ、目の前にゆっくりとおろした。



魅惑のベリーダンス

「どっちからでもいインド〜。かかってくるんだカレー」

「覇道さん、ここはオレが」

「エフィーという象の名前からして、奴がネクロ使いであることを疑う余地はない。ネクロ戦のポイントは…」

「だいじょぶだカレー…じゃなかった、大丈夫ですよ覇道さん。オレだって結構知ってるんだゾウ！（伝染った）」

ナナナナ〜ウ、ファイタァヌ〜ウライヴァル!!

奴の選択キャラは案の定ネクロ。SAは…スラムダンスか。光ったのを見てから跳べばOKなへっぽこSAだな。

ゴー、ファイッ！

波動…ファァイ、バチーン－シュ…ポフ！

う〜ん、やっぱり地上戦ではリーチの差が出ちゃうな。ここは跳び込みで一気に接近するしかないか。

ピョ〜ン、ポス。

「フフフ、跳び込んでくるのを待っていたゾウ。アンチエアパンチ（しゃがみ中P）の餌食だカレー」

くそう、こりゃ空中ブロッキングしかなさそうだ。

ピョ〜ン、カシーン。

「バレバレだぜ。ジャンプ中Kからの反撃をくらいな…」

カシーン！ビシバンバン！

「なにぃ、この対空、ひょっとしてスキなし？」

「その通りだカレー。ブロッキングしても無駄マハラジャ」

くそう、対空も完璧ではこちらの攻め手がない。一体どうしたらいいんだ！

「あれ、もしかして怖じ気づいちゃったのガネーシャ？今度はこちらからいくゾウ！」

ヒュルヒュル〜、ガシガシ！ヒュルガシガシ！

これが噂のドリルラッシュか。ここから投げにくるネクロも多いと聞いているが…。

ピカーン!!

「おっと、スラムダンスはバレバレだぜ、インドのダンナ」

ピョ〜ン

ふふ…修羅場をくぐってないヤツは、困るとすぐSAに頼りたがる。失敗のスキに激辛連続技を叩き込んでヒーヒー言わしてやるぜ！まさにインド人もビックリって感じ？

「甘インド！魅惑のベリーダンスはここからだゾウ！」

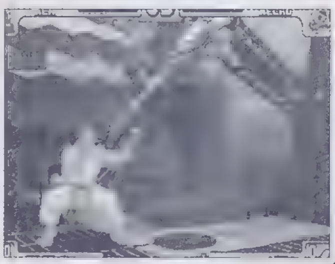
フォゥ！スパ〜ン、ポス。てくてく…フゥワァ！

「な、なにぃ〜！」

ケイ、オウ！

ネクロ戦のポイント

ネクロ使いは大きく分けて2タイプ。ドリルやトルネイドフックでガッガツ攻めてくるタイプと、中〜遠距離でじっくりと待ち、対空を重視するタイプだ。対空待ちは本文中で触れたとおりだが、攻めタイプにはドリルキックに対してブロッキングを狙おう。対空必殺技が強いキャラなら、割り込みで使うのも有効だ。



ドリルはくらっても痛くない。どんどんブロッキングを狙え！

ピリ辛EX空中竜巻

「くそう、1ラウンドは取られちまったが、まだまだ！」

「オイオイ陣雷くん。やっぱり知識が足りないようだね。スラムダンスは隙が短いから、ジャンプで避けても安心はできないぞ。それと、空中から攻める発想はいいけど、ジャンプ攻撃や空中ブロッキングだけでなく、どうせならEX空中竜巻も使っていこうよ。ネクロ側はほとんど落とせないからね」

ゴー、ファイッ！シュバッたつまきせんぷうきゃくたつまきせんぷうきゃく。

「ムムッ変わった技を…」

バキーン！

「陣雷くん、ヒットしたら昇龍拳で追い打ちだ！」

「了解！」

しょ〜りゅ〜けん！バシ！

「ヒ〜ッきついカレー！」

「すかさず攻めるんだ！寄ったら離すな！まとわりついて一気に勝負を決めてしまえ！」

なんだかずいぶん楽になったような気がする。今まで苦しめられていた対空技もめくりぎみのEX空中竜巻で一気に解消。ドリルを潰して多段ヒットすることも多いし、撹乱しつつ寄ってしまえば流れはこっちのもんだ。



「離れるんだカレ〜」

シュッシュッ。

「ネクロの牽制技にはしゃがみ大Pを合わせるんだ！」

フンッフンッバシーン！

「こりゃいい。結構潰せるぞ。まるでバリアーだ」

「邪魔はするいカレエェ〜」

覇道さんの助言はことごとく的中。タジマくんは最後まで反撃の糸口をつかめなかったようだ。だが、今回ばかりはオレも覇道さんがいなければどうなっていたことか…。

「負けたデリー。でも、この先はもっとつらいゾウ。この先百合庵ってとこに行ったら気をつけるチャクラよ。では、ワタシは帰るゾウ」

そう言い残し、タジマくんはエフィーに乗ってずしんずしんと帰っていった。

「タジマくんって…、本当に瞬獄一門？」

門番をこともなげに（？）屠った2人。次なる敵は…？

次号予告　まだ見ぬ五車星はいずこに？陣雷くんと覇道先生の旅は続く

お便り募集中　当コーナーでは「こんな戦法に勝てない！」など、ストⅢに関する質問を募集しております。あて先はゲーメスト編集部「ストⅢ3rd、陣雷くん奮闘記」係。

CHUN-LI

立ちガード重視！



春麗

しゃがみガードだと硬直時間が長くなる。ささいなデメリットのようだが、その差は大きいぞ。

担当：GED

反撃しにくいと思ったら…

なんと、春麗は「しゃがみガードするとガード硬直時間が2フレーム伸びてしまう」ことが発覚！「あれ!?リバーサルなら反撃できるはずなのになぁ」という場合の多くは、まずこの現象が原因だと思われる。

春麗側の注意点としては、なるべく立ちガードすることを心がけるしかない。接近戦でなかなかそうもいかないが相手の足払いが届かないような間合いでは極力しゃがまないのが基本となる。

立ち、しゃがみはガード中でも変更できるので、多段攻撃をしゃがみガードしてしまったあとも、途中で立ちガードに移行することで反撃が楽になる。連携への割り込みブロッキングに関しても同様だ。例えば、鳳翼扇の最後の蹴り上げをブロッキングする場合、しゃがみガードからだとガードブロッキングになってしまうが、途中で立ちガードに移行していればノーマルのブロッキングになるぞ。



ムックのデータでは硬直時間差が、「−5」となっている雷打。



リバーサル鳳翼扇なら、間違いなく反撃できるはずだが…、



しゃがみガードからでは、絶対に反撃できない。

飛び道具無敵を活用しよう！

鳳翼扇は、まず暗転（時間停止）が始まり、その最中に突進していくわけだが、この暗転中の突進は「飛び道具無敵」となっていて、ヤンの転身穿弓腿やダッドリーのローリングサンダーのように「対飛び道具カウンター技」として使っていける。

ただしこういう使い方ができるのは遠距離のみ。暗転が終わって4フレーム後に攻撃判定が発生するわけだが、このとき、相手の目の前に飛び道具が存在していれば、当然それをくらってしまうことになる。つまり、相手と飛び道具の間に、春麗が入るだけの（まず最初に百裂脚と同様の技を繰り出すため、意外と広い）スペースが必要となるのだ。以上のことからもわかるように、至近距離で撃たれた電刃波動拳などには無効なので十分注意してほしい。



この距離でも射程圏内。飛び道具が見えたら引きつけて鳳翼扇！



時間停止中に飛び道具をすり抜け、相手にヒット!!

TWELVE

緩急の「急」を強化



トゥエルヴ

のらりくらり、ふらりへろり、ホロリといえば小熊物語。そんなトゥエルヴのイメージを払拭する滑空ネタを紹介。

担当：C-LAN

膝に注目！

中K（以下膝）ハイジャンプキャンセルからバリエーションで有効なのが「膝キャンセル低空滑空」。

最低空なら小P、小Kを低打点で当てるか、大P、大Kでのスカし、中高度なら大KかA.X.E.、また中P、中Kでのスカし＆裏回りが狙える。さらに高い場合はめくり大K…と、選択肢自体は普通の滑空からと同じだが、膝から素早く滑空に移行するため奇襲効果が高い。入力が忙しいので慣れるまでは高さを絞ろう。

空中ブロッキング対策を兼ねた対空技としても膝が使える。早めに出してハイジャンプすれば、ブロッキングされてもジャンプ攻撃を地上でくらうことはない。ヒットしたら低空滑空で相手の着地に滑空技を重ねる形で攻めたり、X.F.L.A.T.につなげる。膝の対空性能は高くないが、判定が高い位置にあり、また前進するため想定打点ズラし効果がある。対空性能の高い技を何度か見せてから使おう。

低空滑空→即着地

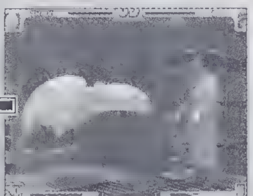
滑空中の技は即ちジャンプ攻撃。低空ならば技が出ずに着地するが、さらに低いポイントなら技モーションを見せずに着地することができる。

滑空の軌道は緩やかに下降、のちに少し上昇する。この下降中に大P、大Kを押せばいきなり着地する。このときは空ジャンプと同じ扱いで隙が小さく、円滑に行動できる。

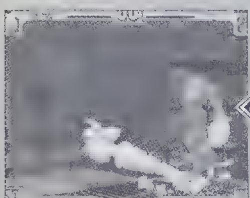
滑空の高度が下がるまでの時間と距離を稼げる遠距離（投げやEX.N.D.L.でダウンさせたあと、大Pで落としたあとなど）から、起き上がりや着地に低空滑空で詰めより大Pか大Kで即着地。足払いで足元をすくうといった具合だ。大攻撃以外でも即着地は可能だが、この2つの技は「モーションを見せずに着地できる高度」がほかのものよりも高い。

逆にどんなに低くても必ず出るのが中P。手を伸ばしたまま水平に滑空を続けるので、即着地と使い分けていこう。

レバー中立投げのあとにこれを行えば、相手がQSを取らなければ即着地で裏回り可能。成功したら小足からの連続技やEX.A.X.E.を狙おう。



低空滑空のさらに低い位置での攻撃は押した瞬間着地。



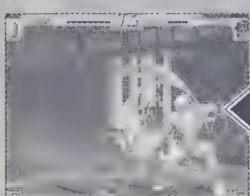
例えばギュルリと足元狙い。中Pと使い分けよう。



レバー中立投げ、H.U.G.から…。



すぐに低空滑空、そして大攻撃で即着地。



裏に回れる。QSされたら早めに技を出して着地しよう。

◆ぜん豆・ジャパネスクゲーム：日本的な題材の元祖と言えば、1979年に発売された平安京エイリアン（電気音響）。平安京を思わせる碁盤目のステージで、検非違使であるプレイヤーが落とし穴を掘ってエイリアンを埋めるというもの。さすがに日本的な雰囲気は表現しきれていない。

ALEX



時には狡猾に…

アレックス

投げスカリ狙い＋フラッシュチョップ＝ヒット確認チョップスタンガン!?

担当／RFD

投げスカリを狙え

3rdも攻略が進み、一部のキャラクターは、相手の投げ返しを誘って投げスカリモーションを出させ、そこに打撃を叩き込む作戦が発展してきた。

アレックスにもこの手の戦術に適した技がある。中or大のフラッシュチョップ（以下Fチョップ）だ。

今回は、相手の投げスカリモーションを誘って、そのモーションの隙に中or大Fチョップを当てる戦術を紹介していこう。


起き攻め時、ギリギリまで近づいて投げ返しを誘い、中フラ、


「バカか！引っかかりやがった！」もうこの時点でヒット確定


投げスカリモーションに中フラがヒット。至福の瞬間。


スタンガン選択時は、SC小スタンガンで連続技を狙える。

狙いどころ

具体的に投げスカリを狙いやすいのは、起き攻めやリープ後など。状況別に狙い方を見ていこう。

■起き攻めで狙う

密着状態で起き攻めをかけられる場合はチャンス。起き上がる相手の、ギリギリ投げ間合い外になる位置まで近づいて投げ返しを誘いつつ、中Fチョップを重ねる。

もちろん、投げスカリを見てからFチョップを出すのではなく、起き上がりにちょうど重なるタイミングで出していく。相手が投げ入力をしていれば、投げスカリモーションにFチョップがヒット！

■リープ後に狙う

お約束のGDが発生するポイントはこの戦術の狙いどころと考えていいが、手っ取り早いのはリープのあと。

ギリギリ相手の投げ間合い外に着地するように、密着より微妙に離れた位置からリープを当て、中Fチョップを出す。起き攻めの場合と同様、うまくいけば相手の投げスカリモーションにヒットする。

起き攻めにしろリープ後にしろ、微妙な間合い調整で相手の投げミスを誘う作戦なので、一歩間違えばあっさり投げられてしまう危険はある。

しかし、こちらが狙っているのは中Fチョップからの大ダメージコンボ。通常投げ一発程度のリスクは恐れず、積極的に狙っていこう。

また、この戦術は、相手が投げスカリを出した時点で中Fチョップのヒットが約束されるので、SCが必要な中Fチョップ→小スタンガンヘッドバットの連続技も、事実上左の連続写真のように、ヒット確認が可能になる。投げスカリが見えたらSCでスタンガンまで入力しよう

着地点も狙い目

純粋に投げスカリを狙う戦術ではないが、相手が空ジャンプで跳び込んできた着地点に、中or大のFチョップを重ねるのも意外と有効。

もちろん、ジャンプ攻撃を出されると一方的に潰されてしまう可能性があるが、スカし投げを読んだ場合には狙う価値はある。微妙に後退して、着地する相手の投げ間合い外から仕掛けるのが理想だ。


スカシ投げと読んだら、着地点に中or大フラを重ねるのも手だ。


少し後退してから中or大フラを重ねるといい。

ヒジに注目

■対空編

対空技としてはしゃがみ大Pが使えるが、これとてアレックス慣れしている相手は2段ともブロッキングしてくる。

そんな相手には、立ち中PキャンセルからEXエアニースマッシュや、EX・Fチョップも混ぜてみよう。

EXエアニースマッシュは、立ち中Pがヒットした場合にも空中コンボになるのが利点。

EX・Fチョップの場合は、立ち中Pがヒットした場合にはコンボにならないものの、3段ブロッキングしなければならないコンビネーションなので、EXエアニースマッシュより守りの面で信頼できる。全段ブロッキングされた際のリスクも、EX・Fチョップのほうが低いだろう。

■対地編

地上で密着状態でもつれたときの「暴れ技」としても、立ち中Pの利用価値は高い。

立ち中Pはアレックスの技としては最速クラスの発生スピードだし、意外に判定も強い。出すときに、毎回小or EX・Fチョップまで入力するようにすれば、ヒット時は連続技になり、それなりのダメージも期待できる。


それなりに高い位置に出ているので、対空性能は低くない。


EX・Fチョップなら、全部で3段のブロッキングが必要。

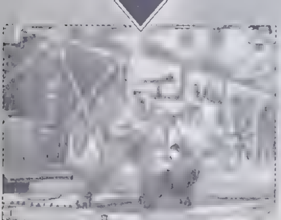
中K→レイドについて

近距離立ち中K（以下ヒザ）からは、EX・Fチョップ1段目キャンセルからブーメランレイド（以下レイド）へつなぐのが簡単だが、ヒザからいきなりレイドへつなぐ連続技も利用価値が高い。

ダメージ（スタン値）はEX・Fチョップを挟んだ場合よりわずかに落ちる程度で、ゲージ消費量に対するダメージ効率はヒザ→レイドのほうが優れているからだ。

もちろん、わずかとはいえEX・Fチョップを挟んだほうがゲージが減るのは事実なので、状況に応じて使い分けるのが理想だ。

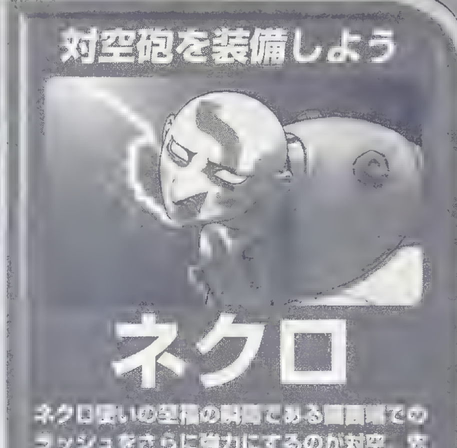

近距離立ち中Kのヒザから…、


いきなりレイドへつなぐ。やや難しいが、戦力になる。

P.S.GAMEST ◆連コイン→継続（連続）してプレイをすること。連続してコインを投入するところからきている。基本的に1プレイ終了で待っている人と代わろう。それが礼儀ってモンだ。かつてパスワードでレベルを上げるようなゲームでよく見られた。筐体に100円玉の塔を建てている輩は要注意。

ネクロ

対空砲を装備しよう



ネクロ使いの至福の瞬間である画面端でのラッシュをさらに強力にするのが対空。先読みから大ダメージを狙っていこう。

担当：MVP

今が旬!! 投げスカリを誘う

ネクロはダッシュとジャンプが緩やかなので、投げを狙って相手と密着する状況が限られている。もちろん歩いて投げるにしても相手にばれやすく、GDされやすい。これでは相手を崩す手段が少なくなってしまうので、ぜひとも打破したいところだ。

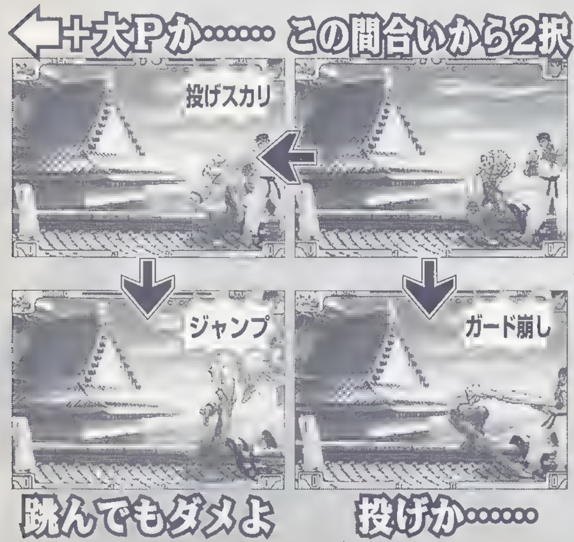
そこで出てくるのが先程の←+大P。この技は出始めの2～5フレームの間、判定が後ろのほうに移行するので、相手の投げをかわしつつ攻撃できる。ただし、密着だとさすがに投げられてしまう可能性があるので…そう、ネクロは投げ間合いが広いのだ。

つまり、こちらの投げが届く間合いまで接近して、なおかつ相手の投げ間合いに入るか入らないかぐらいのところから、投げと←+大Pで2択を仕掛けていくことができる。都合がいいことに、先程説明したとおり、←+大Pはジャンプ防止も兼ねているので、投げを回避しようとジャンプする相手にもこの2択が成立するのである。

もちろん投げと←+大Pは両者ともに追撃が可能でさらに接近して2択に持ち込める。

あとは、この強力な2択を狙える状況をいくつも作れば、ダメージ効率が圧倒的に増加するわけだ。

ポイントは、なるべく自分が先に動ける状況（間合いの管理が自分でできる）で、なおかつこちらの投げ間合いギリギリぐらいの間合いを作れる状況。主な狙いどころは、小トルネイドフックをガードさせたあとや、投げ、←+大P、エレクトリックスネーク、画面端で小電磁ブラストから追撃→少し歩く、からが挙げられる。若干遠目からのリープ後などもいいだろう。ぜひ、端のラッシュに組み入れていきたい。



追撃を見直す

空中ヒットした場合に追撃ができる技は、ネクロならトルネイドフック以外だと小電磁ブラスト、←+大Pがある。

ここでこの2つの技はいずれも画面端に追いつめた状態でのジャンプ防止に適した技に気付くだろう。

ネクロでもっとも嫌なのは、せっかく画面端に追いつめてドリルキックやトルネイドフックでラッシュをかけているのに、闇雲にジャンプされてラッシュを回避されたり、ジャンプ攻撃をくらってそこから連続技をもらうパターン。

そこで出てくるのがこの2つの技だ。ヒットした場合、追撃を↖+大Pで大ダメージを奪ったり、中Pで追撃して継続的にラッシュをかけるパターンが可能だ。また、ガードされたときも←+大Pなら3フレームしか不利でないので反撃はないに等しいし、小電磁ブラストなら距離が離れるので、隙はあるが気にならない。したがって、ブロッキングを仕込むのが非常に安定行動であり、成功率が高い。

よって、相手がこの2つの優れた技を嫌ってジャンプしなくなるまでは、とりあえずドリルキック、トルネイドフック後は闇雲に出すのが賢明。画面端でかなり密着しているときは←+大P、ドリルキック後などで少し距離があるときは小電磁ブラスト、というように、使い分けを意識するとさらに効果的だ。


小電磁ブラストは、空中ヒットなら追撃が入って大ダメージだ。


闇雲に跳んで回避しようとする人には、小電磁ブラストを狙おう。

中間距離のドリル

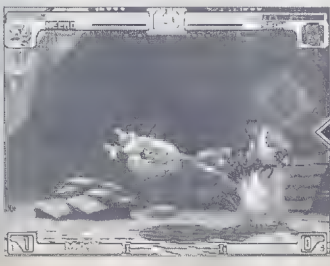
立ち中Pがギリギリ届かないくらいの間合いは、ネクロが接近戦を挑むのにちょうどいい間合いだ。ここで、おすすめなのが小ドリルキック。バックジャンプから低空で小ドリルキックを出していくと、対処しづらいらしく、相手をドンドン押していける。つまり、画面端のラッシュにつなげやすくなるというわけだ。

この小ドリルキックはたとえブロッキングされたとしても、2段目のブロッキングがかなり遅れたタイミングでやってくるので非常に失敗しやすいようだ。また、空中ブロッキングも非常にやりづらいようで、なおかつ1段目にブロッキングを失敗すると、2段目が相手の着地にピッタリと重なることが多く、反撃を受けづらい。

また小ドリルキックは、ガードさせるとその後の間合いは再び立ち中Pの間合いに戻っているので、連携させようとして投げられたり、割り込まれやすいほかのドリルキックよりも気軽に使っていける場合が多い。

もちろん、実ダメージを見るとたいしたことはないので、あくまで画面端に追いつめる役目にのみ使う、といった割り切りが必要となるが、対処されにくいこの小ドリルキックは選択肢の1つに絶対取り入れていきたい技である。

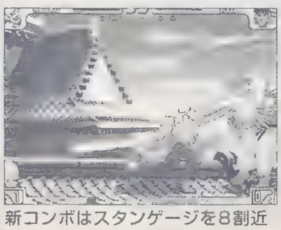

中間距離からの小ドリルキックは対処しづらいようだ。


1段目が空中ヒットしたなら2段目は着地に重なることが多い。

連続技 画面端電撃コンボ

SAがエレクトリックスネークなら、画面端で←+中K↓中トルネイドフック→エレクトリックスネーク→小電磁ブラスト→↖+大Pを狙おう。小電磁ブラストは入る間合いが限定されているが、中トルネイドフック後なら間合いがバッチリ合っているのだ。

この連続技が決まると、標準キャラのスタンゲージを約8割溜められるので、このあと投げと←+大Pの2択が成功すればスタン！というわけ。エレクトリックスネーク選択時はこのコンボを狙おう。


新コンボはスタンゲージを8割近く溜められる優れたやつだぞ。

GOUKI

強力な起き攻めからの2択



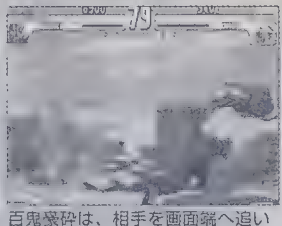
豪鬼

斬空波動拳を起き上がりに完全に重ねてからの2択と、瞬獄殺の確定条件を紹介。

文 FRS-NO

起き攻めで重ねる斬空波動拳

豪鬼は斬空波動拳を楯に有利な状況を作り出し、そこから百鬼襲や天魔空刃脚で攻め込みつつ画面端へ相手を追い込むのが狙い。ひとたび画面端に追い込めば相手は下がることができないので、強力なラッシュでたたみかけていくことができる。


百鬼豪砕は、相手を画面端へ追い込むのに必須。

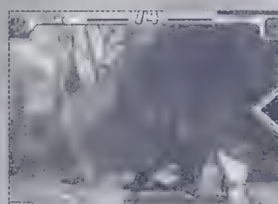
対戦中、有利不利の状況にかかわらず、相手をダウンさせるという状況はよくある。起き上がりはこちらがさらに攻め込んでいけるチャンスだが、これは逆にいえば相手にとっても不利な状況をひっくり返す転機でもあることを忘れてはいけない。

そのため、できれば「相手が起き上がりに手を出しにくくなりつつも、自分は安全に攻め込んでいくことができる」というシチュエーションが作り出せればベスト。普通はそんなムシのいい話はそうそうないが、豪鬼ならこういった理想の攻めにかなり近い状況を作り出すことが可能だ。

起き上がりに技を重ねていくのは、相手の動きを制限するという意味で重要なこと。しかし、このときの重ね方が甘かったりすると、相手の無敵技などで返されて痛い目をみることになる。しかし、こちらが打撃を重ねるからそういった危険が生まれるのであって、飛び道具を重ねればそういった心配も大幅に緩和される。そこで登場するのが斬空波動拳だ。斬空波動拳を相手の起き上がりに「重ねる」のである。

垂直ジャンプからの斬空波動拳を相手の起き上がりに重ね、ガードした相手にしゃがみ中Kの下段か頭蓋破殺の中段による2択をかけていこう。下段のしゃがみ中Kからはキャンセルで中百鬼襲を出して先手を取り、中段の頭蓋破殺のあとは豪鬼側が有利なのでさらに攻め込む。頭蓋破殺ヒット後にガードを固めているようなら、ダッシュから投げたり、しゃがみ中Kヒット後と同じく中百鬼襲で急襲するのもいい。


相手の起き上がりには斬空波動拳を重ねて…、

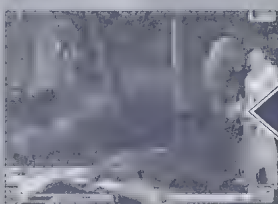

ガードブロッキングになるかどうかのタイミングで2択。

この攻めへの相手側の対抗策の1つとして、「無敵必殺技を出す」という選択肢がある。だが、ストⅡとは違って、ストⅢシリーズの無敵技は、SAなどの大技以外では無敵時間が極端に短い。そのため、相手が無敵時間を伴う「リバーサル起き上がり必殺技」を出しても徒労に終わる可能性のほうが高くなる。だいたいの起き上がり必殺技は、斬空波動拳のまえでは無力だということだ。

次に、相手が起き上がり必殺技以外で、斬空波動拳を返すのに思いつく有力な選択肢にブロッキングが挙げられる。しかし、この場合は起き上がりのリバーサル必殺技で迎撃を試みるよりも相手にとってマズイことになる。

なぜなら、斬空波動拳をブロッキングしてしまうと、ガードしたとき以上に豪鬼のほうが有利になってしまうから。ブロッキングはその対象となる技をさばくことができるが、この場合の斬空波動拳は弾のほうが「技」とみなされ、豪鬼本体にはブロッキングの停止時間に引っかからない。これをうまく利用して相手の起き上がりに斬空波動拳を「低い打点」で重ねれば、ブロッキング中の相手よりも先に動くことができるため、硬化中の相手に投げを決めることができる。このときの相手は打撃に対してはもう一度ブロッキングするかガードで対処できるが、投げにはまったくの無力となる。もちろん、投げが確定ということは、ゲージが溜まっていれば瞬獄殺も確定するということだ。


斬空波動拳は、たとえブロッキングされても…、


豪鬼側のほうが先に動きだすことができる。

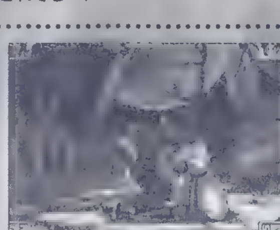
なお、斬空波動拳をブロッキングした相手に瞬獄殺を決めるというのは、2ndでもできた。だが、3rdのほうが斬空波動拳の着地の際の硬直時間が大きく、確定とはいえ決めるのが難しくなっていることに注意。

「瞬獄、とくと味わえい！」

「斬空波動拳をブロッキングされれば瞬獄殺が確定で決まる」という話が出たついでに、これまで触れてこなかった瞬獄殺について解説しよう。

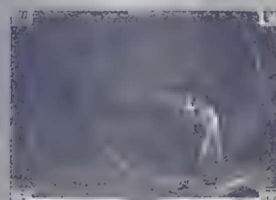
重要な事実から先にいうと、3rdの瞬獄殺は「投げられ判定のある相手に密着して発動」すれば、ジャンプされずに確定で決めることができる。

これはシステム上で「SA後の硬直時間から+2フレームの間は、相手の入力操作を受け付けない」というのがその理由。ただし、これには1つの例外がある。それは「ガード操作」だ。


SA直後でもガードなら入力が認められる。

つまり、SAの暗転直後の2フレーム間は、ガード以外の相手の操作を受け付けないのである。これにより、相手と密着で「打撃」のSAである滅殺豪昇龍を出してもガード操作は受け付けるので防げるが、密着で「つかみ」のSAである瞬獄殺を出されると、最速の回避行動であるジャンプの入力をしても、実際は無効化されてしまうのである。

普段は1フレームで空中判定になるため「投げ回避」になるジャンプも、この場合は跳びあがるまでに合計3フレームの時間を要するため、暗転した時点で密着していれば瞬獄殺を確定で決めることかできるというメカニズムだ。

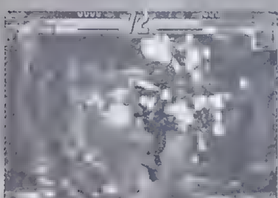

条件がそろえば瞬獄殺の暗転を見てからの脱出は不可能だ（確定間合い＝12ドット以内）。

実戦で相手に密着するには、百鬼豪刃を高めの打点でガードさせ、相手の「投げられ無敵」が消失してから直接しかけるのが最も簡単。または通常技の連携をガードさせて、有利な状況からダッシュして仕掛けるのもいい。瞬獄殺は暗転から5フレームの無敵時間があるので、技が重なっていてもスカしてつかめる。

なお、前作2ndのとき脱出不能だった「頭蓋破殺→空振りキャンセル瞬獄殺」は、3rdでは回避可能だ。

瞬獄殺は使える技だが、一気に2ゲージ放出する大技だ。ダメージ効率からいっても、あきらかにSAを絡めた連続技を2回決めたほうが効率がいい。

いきなり瞬獄殺狙いで2ゲージ溜めよう、というのはあきらかに本末転倒である。瞬獄殺は、ラウンドが進んで2ゲージ使えるような状況が近づいてから、初めてその使用を考えよう。


瞬獄殺に固執せずに、連続技でSAを使ったほうがダメージ効率は高い。

速攻でいけ！

GIGAWING™

ギガウイング

いよいよ6面。ここまでにミスをしているか、していないかで、大きくパターンが変わってくる。総合倍率が高ければ問題ないのだが…。

担当：スー

覚えれば簡単!?

さて、ステージ6はいきなりボスとの対決になるわけだが、ほかのボスと同様に、攻撃パターンとリフレクトフォース（以下RF）のポイントさえ覚えてしまえば、攻略はそれほど難しくないはず。ボスだけに、ステージがスタートすると、残り時間を表示したタイマーが動き始めるぞ。

このタイマーが重要で、ここまでミスせずこれた場合は、総合倍率がなかなかの指数になっているだろう。それならば、速攻でボスを破壊して残りタイムを大幅に残し、タイムボーナスとボンバーボーナスをゴッソリいただいてしまおうという寸法だ。

しかし、ここまでにミスしてしまい、総合倍率があまり伸びていない場合は、残りタイムのギリギリまで粘って、倍率アイテム（以下、勲章）の回収に励んだほうがいい。目安としては、総合倍率が約3000万倍を下回るようなら、勲章を稼ぐようにしよう。

ここまでギガウイングをプレイしてきたプレイヤーならば、敵やボスなどの攻撃パターンをだいたい把握しているだろう。これから紹介するパターンも従来の応用なので、実行はそれほど難しくないと思う。それではいってみよう。

第1～第2形態序盤

このパターンはボスをできるかぎり早く破壊するのが目的だ。だから、ステージが始まってからは、ショットを撃ち続けてダメージを与え続けよう。もし、それまでにボンバーを使用していたならば、より早く倒せるぞ。

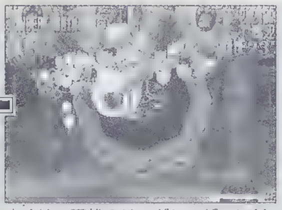
空中要塞が出現したら、まず中央の砲台から扇状のリングレーザー、左右の砲台から螺旋状弾を撃ってくる。この扇状のリングレーザーに対してRFを展開し、発動中は発射口に重なって勲章を回収しよう。

RFが切れたら、徐々に下がって螺旋状弾の間で回避し、もう一度ゲージが溜まったらRFを展開。同じようにして発射口に重なる。

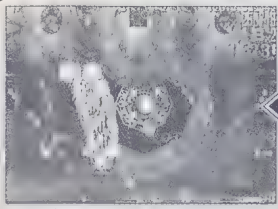
次に、空中要塞は停止し、3つの発射口から扇状弾と、中央の砲台から自機を狙うレーザーを撃ってくる。これを左右どちらかの端で、上下に移動しながら回避し、ゲージが回復したらRFを展開。できるだけ多くの弾を反射する。

このあたりで空中要塞の外装が破壊され、本体が出てくるだろう。両翼から極太レーザー、中央から広域弾をバラまいてくるので、RFを展開して中央の砲台に重なろう。

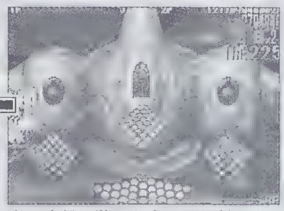
RFが切れたら、すぐに右の翼の丸いパーツに撃ち込んでダメージを先に与えておく。これは、次の瞬間に空中要塞が右へ移動し、そこから左の翼へ攻撃するので、左の翼は余裕をもって攻撃できるからだ。この説明は次で。



まずは、扇状のリングレーザーに対して、RFをかけて本体に重なる。



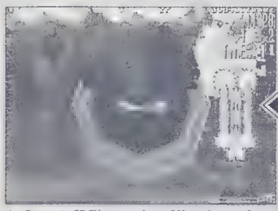
ゲージが回復するまで、螺旋状弾の間で攻撃を回避する。



次の攻撃に移ったら、画面端でレーザーを上下に動いて回避。



ゲージが回復したらRFを展開。できるだけ多くの弾を反射しよう。



もうこの段階で、右の翼の丸いパーツに撃ち込んでダメージを与える。

第2形態中盤

空中要塞が右へ動き出し、右の翼の丸いパーツが画面から隠れたら、すぐに左の丸いパーツに攻撃を始めよう。ここで「翼先端のパーツは壊さなくてよいのか？」という疑問が浮かび上がるが、心配ない。この翼先端のパーツを破壊しなくても、ステージクリア時のボスブレイクボーナスは、100%になるのだ。

この現象はタイム短縮に非常に役立つので、ボスを早く破壊したほうが高いボーナスを得られるぐらいの総合倍率を出せるプレイヤーの方は、ぜひとも導入してほしい。

できるだけ速く丸いパーツを破壊したいので、左右の砲台の攻撃がうっとうしかったら、RFを展開して無敵時間を作り、その間に丸いパーツに重なって撃ち込もう。

左の翼の丸いパーツを破壊すると、空中要塞はすぐに左へ移動を始める。この間、中央から弾が3つ連なった3WAY弾を撃ってくるので、これをかわし、画面右へ移動して、右の翼の丸いパーツに攻撃を始める。

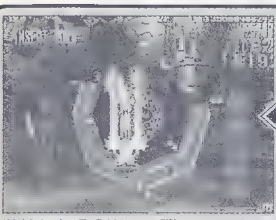
丸いパーツからの連射弾や、砲台からの攻撃がうっとうしいので、ここも先程と同様にRFを展開して、重なって撃ち込む。すると、思ったより早く破壊できるはず。これは第2段階の初めに、撃ち込んでおいた分があるからだ。

右の翼の丸いパーツを破壊したら、いよいよ中央からの攻撃が始まる。まずは、両サイドの発射口から弾速の速い弾が乱射されるので、すぐにRFを展開して、発射口に重なって撃ち込む。

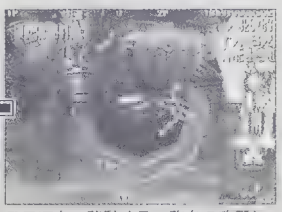
次に同じ発射口から、リング状の弾を上から下に撃ってくるので、これに対しても、ゲージが回復し次第RFを展開して、同様に発射口に重なって撃ち込んでやろう。この攻撃は正面で対応すれば、回避もそれほど難しくない。



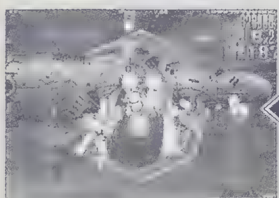
左の翼の丸いパーツが見えるなり、速攻で撃ち込みにいく。



破壊したら3WAY弾。まずはここで回避して、



ここで右へ移動する。砲台の攻撃に注意しつつ、パーツへ撃ち込もう。



そしてRFを展開して、パーツへ重なって撃ち込む。砲台は無視だ。

第2形態終盤

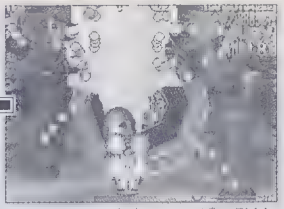
両サイドの砲台から、5WAY弾と3WAY弾の乱射が始まったら、画面中央と画面端のちょうど真ん中あたりで、弾を回避しつつ撃ち込む。この前段階の攻撃に対して、RFを早く使っていて、この時点でゲージが回復しているならば、RFを展開して発射口のどちらかに重なって撃ち込んでやろう。これならば、すぐにこの段階は終わらすことができる。RFのローテーションがカギだ。

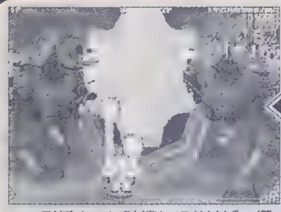
次に、本体から触手（!?）が伸びて、中央から楕円形の砲台が出てくる。この砲台の攻撃が始まる前にRFを展開して、砲台に重なって撃ち込んでやろう。この砲台も耐久力が低いので、これだけで破壊できるだろう。

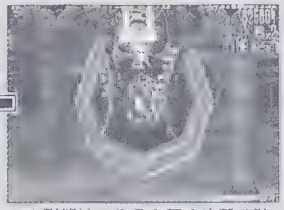
さあ、第2形態の最後。全方位弾のバラまきに移ったら、画面中央で小さく動いて、攻撃を回避しよう。このとき単発の小さい紫弾が自機を狙ってくるので注意。

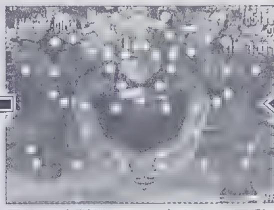
ゲージが回復したらRFを展開して重なり、RFが切れたらいったん下がって、ゲージの回復を待つ。そしてまたRFと、これを2回も繰り返せば、いよいよ本体の第3段階に移行する。

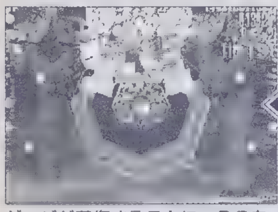
だが、第3段階の一番最初の攻撃はかなり勲章を稼げるので、ここはRFをガマンしたい。第2形態最後の攻撃はそれほど回避は難しくないので、この攻撃に慣れたら第3形態までRFを温存しておくといいだろう。


できるだけ、中央のレーザー発射口に集中して撃ち込む。


この形態までに破壊しておけば、極太レーザーが発射されないからだ。


この形態は、RF1回の攻撃で破壊可能。ゲージを温存しておこう。


最後の攻撃は、このあたりで回避。自機のまわりだけを見れば楽だ。


ゲージが回復するごとに、RFを展開して重なる。2回を目安に。

第3形態

ついに最後の第3形態だ。まず、巨大な本体が爆発したら、中から第2形態の最後で少しだけ見えていた、肉腫状の球体が出てくる。

この肉腫状の球体から、ハート型に並んだ弾の塊が3方向に撃ち出されたら、この攻撃にRFをかけるのだが、肉腫状の球体が爆発して、中からさらに石板が出てくるまでRFをかけるのを待つ。これは、次の全方位に発射される緑の針弾も、1回のRFでやり過ごすためだ。タイミング的には、ハート型弾の第3射目に対してかけるとちょうどいい。

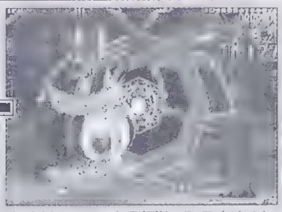
ハート型弾にRFをかけたら、石板とぴったり重なって勲章を回収する。RFの残り無敵時間を利用して、全方位の針弾を回避するのだが、一応安全のため、いったん後ろに下がってやろう。

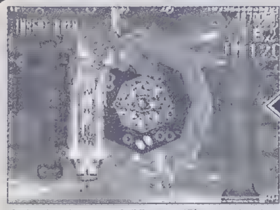
次に石板本体が開き、左右に移動しながらリングレーザーを全方位にバラまく+破壊可能な赤い弾を直線にバラまく…という攻撃に移る。

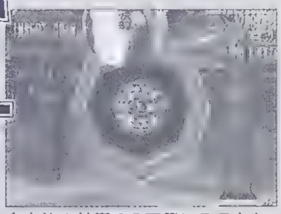
この攻撃は、安全な回避パターンがない。ここだけは実力勝負になるぞ。とりあえずは、ショットで赤い連射弾を破壊しながら、リングレーザーを正面で避ける。ゲージが回復するごとにRFを展開して、そのつど石板に重なって撃ち込み、RFが切れたらまた下がる。この繰り返しだ。RFを2回も繰り返せば、次の攻撃に移行するだろう。

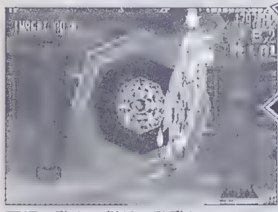
次の攻撃に移って、RFが間に合うのなら、緑の全砲弾にRFをかけ、同様に石板に重なって撃ち込む。

石板は急に画面上を跳ね回り、大量の弾を撃ってくる。この攻撃にRFをかけても勲章は期待できないので、RFを無敵に利用し、石板の動きに併せてショットを撃ち込む。うまくいけば、ここで破壊できるだろう。残りタイムは1


まずは、ハート型弾にRFをかけて重なる。3射目を狙おう。


とにかくこの攻撃は回避してRF。この繰り返しだ。落ち着いていこう。


全方位の針玉の2回目にRFをかける。ここもぴったり重なって、


石板の動きに併せて移動し、ショットを撃ち込む。早ければここで破壊。

勲章を稼ぐ場合

途中でミスをしてしまって総合倍率が低い場合は、勲章を稼ぐ戦法にして、練習してみてはどうだろう？　基本としては、できるだけ第2形態までを速攻で終わらし、第3形態に撃ち込まずに、タイムいっぱいまでRFだけで勲章を稼ぐというやり方だ。

だが、第2形態まででもちゃんと砲台を破壊して、パワーアップを回収したり、両翼の丸いパーツの攻撃に対してRFをかけて稼いだり、人面球（!?）を時間をおいて破壊して+20勲章を取るなど、稼ぎどころはいっぱいある。ちなみにこの人面球に当たり判定はないので、右翼部では気にせず稼げるだろう。

また、第2形態中央部の攻撃でも、リング状弾の連射や最後のバラまきでもかなり勲章を稼げるので、ショットを撃ち込まないで、RFを繰り返す方法を採るといい。

第3形態では、ハート型弾と赤と青の全方位弾に的を絞ってRFをかけ、リングレーザーのバラまき以外は、ショットを撃たずに回避に専念しよう。この方法ならば、第3形態で怖いのはリングレーザーだけなので、この攻撃の回避の練習にもなる。

すべての攻撃方法がわかってしまえば、あまり怖くないこのボス。きたるべき理想の稼ぎ状況まで、何度も対戦して練習を積んで慣れておけば、この速攻パターンも簡単にできるハズだ。


第2段階で大量に稼げるリング状弾。2回はRFをかけたいところだ。


第3段階のもう1つの稼ぎどころ、赤と青の全方位弾。

ギガ質問箱 回答③

■私は雷迅を愛用しているのですが、どうしたら「SYU!」さんのように、ド偉いスコアをたたきだすことができるのですか？

（神奈川県　風牙さん）

雷迅はショットが拡散して勲章がバラけるうえに、移動スピードが遅いという、かなり稼ぎにくい機体にもかかわらず、このスコアを出す「SYU!」こと瞬丸氏。

氏は、申請がG-Mode神保町店ということもあって、私もよくプレイしているところを見かけます。特徴としては、ショットの間隔に調整を加えて勲章のバラつきをおさえ、最小限の移動範囲で勲章を回収している点にある。

とにかく雷迅には制約が多いので、稼ぐにはほかの機体より覚えることが膨大なのです。あとは日々のヤリ込みですね。風牙さんも頑張って！

次ページは「チャレンジ・ザ・ハイスコア TOP100」第3回集計結果発表だ！

31位以下のスコアについて

順位	スコア	スコアネーム	機体名	店舗名
31	158兆9346億2650万8790点	MST	ヴィーダシュタント	ゲーマーズパークP-4 7 0（福島）
32	158兆5153億9951万0950点	怒蜂検事	カーマイン	ゲームテックイン（神奈川）
33	156兆9692億1954万2260点	COM	カーマイン	レイクサイドジョイメイト水戸（茨城）
34	151兆3989億2433万5180点	GSX4	ポーチカ	GAME' DRAGON（京都）
35	149兆7170億8754万2420点	SINR	カーマイン	（株）ビーエルシー大久保店（千葉）
36	149兆3657億0757万8170点	IMY(郎)	ヴィーダシュタント	遊Ingポイントセオラ（滋賀）
37	149兆1183億4062万8470点	LPAZ	カーマイン	ゲームセンタードリーム（宮城）
38	146兆9158億4735万2680点	KDM(符)	ヴィーダシュタント	ネオポリス岩国店（山口）
39	146兆6756億4671万4510点	YAS	ヴィーダシュタント	アレックス（埼玉）
40	145兆1049億7745万2140点	阿部仙人	カーマイン	ドリームスペース（新潟）
41	143兆7791億1949万6900点	T.N	カーマイン	ゲームプラザフレイン（北海道）
42	142兆5908億5504万0110点	M.S	カーマイン	ドリームスペース（新潟）
43	140兆8271億4594万3850点	吉田頼司	カーマイン	遊道楽・九工大店（福岡）
44	140兆1976億4116万1170点	AOI	カーマイン	プラサカプコン札幌店（北海道）
45	139兆7747億2659万4640点	G.M	カーマイン	スーパードンキー（宮城）
46	138兆9330億6900万0000点	C. M(卯)	カーマイン	アップル流通店（静岡）
47	138兆5926億3408万6690点	YPS	ポーチカ	デイトナⅢ（埼玉）
48	138兆4035億8670万8820点	たいとう	カーマイン	プレイランドチェリー相模原店（神奈川）
49	138兆0626億2494万3080点	しむむん	雷迅	アミューズメントナブルーサ（千葉）
50	135兆6978億5397万5880点	WIN	カーマイン	ゲームセンタービエロ（茨城）
51	133兆2091億8024万0610点	T.M	カーマイン	ゲームランド松山（長崎）
52	132兆6290億9012万1060点	S.T	カーマイン	G'-Model神保町店（東京）
53	132兆1807億7857万8670点	MJN	カーマイン	ゲームビンゴ（千葉）
54	129兆4698億4206万9780点	!Z!	カーマイン	大久保アルファステーション（東京）
55	129兆1783億9951万5620点	お茶	ヴィーダシュタント	アクト西町店（愛知）
56	128兆3680億4569万5800点	TAMA	カーマイン	ASO：VIBA！（東京）
57	128兆1479億8178万5250点	NEGI	カーマイン	（株）ビーエルシー大久保店（千葉）
58	127兆3048億8485万3840点	Y.K	ヴィーダシュタント	勝田サンメイト（茨城）
59	124兆8465億5233万9310点	KYT	カーマイン	アミューズメントギガハレス青森店（青森）
60	122兆6377億9872万5800点	HIT	カーマイン	ゲームセンターキューピット（東京）
61	121兆9329億1250万3530点	つりびと	カーマイン	GAME'S DRAGON（京都）
62	121兆7216億9351万1470点	RAY	カーマイン	ネバーランド（福島）
63	121兆3185億5827万3910点	NAO	ヴィーダシュタント	ゲームBIGHITS（神奈川）
64	120兆4626億7165万2630点	ユーリ	ポーチカ	ゲームプラザAnAn（福岡）
65	120兆2559億3726万9130点	ZAN	カーマイン	プレイラント清水町店（東京）
66	118兆9615億3568万2770点	M.F	ヴィーダシュタント	（株）三洋ムセン（愛知）
67	118兆1384億7280万7240点	S.N	カーマイン	モンキーハウス本館（福岡）
68	116兆5999億7680万8940点	M.O	ポーチカ	プレイランドキング千本店（京都）
69	114兆1229億5439万9010点	SADA	カーマイン	ゆうゆうらんど（長野）
70	113兆3042億2431万8720点	K.F	ポーチカ	ゲームの森（福岡）
71	108兆4046億6405万6180点	REI	ポーチカ	ゲームCOSMO町田店（東京）
72	107兆3417億9117万5660点	RIM	ポーチカ	ゲームナイスデイ佐賀南部バイパス店（佐賀）
73	105兆8486億0851万1130点	LED	ヴィーダシュタント	ゲームプラザミッキー（東京）
74	105兆1190億2048万0850点	NTM♥	カーマイン	ミラクル沼津（静岡）
75	105兆0628億9270万4250点	SIN	ポーチカ	ニューマンモス（京都）
76	104兆2098億9211万0440点	BSK	カーマイン	川口グリーンシティ3Fグリーンランド（埼玉）
77	104兆1560億8130万0310点	FBI	カーマイン	コスミックプラザABC（大阪）
78	103兆8274億3145万9990点	名前なし	雷迅	アミューズメントパークロジャー（北海道）
79	103兆1904億8123万4470点	INA	ポーチカ	プレジデント（福岡）
80	102兆7124億1444万6320点	ひろみ	ヴィーダシュタント	ゲームセンターバトルアレイ（東京）
81	101兆9975億9980万2580点	NRYO	ポーチカ	GAME'S WiLL（京都）
82	101兆3089億6645万8820点	馬場武士	ヴィーダシュタント	ニッケルシティ三条店（新潟）
83	101兆2996億2529万7950点	A.K	ヴィーダシュタント	アミューズメントプレイスアピナ上越店（新潟）
84	100兆2265億4688万9260点	TKM	雷迅	ホワイトハウス赤松店（佐賀）
85	98兆4901億0077万4330点	ZAR	ポーチカ	ゲームプラザキューティ（大阪）
86	98兆3221億7197万2530点	OGA	ポーチカ	PLAY−HOUSEアスカ（佐賀）
87	97兆9068億7085万6220点	DUO	カーマイン	ゲームスポット・フォーカス（大分）
88	95兆9704億9328万7850点	東千史郎	カーマイン	上福岡プレイランドカーニバル（埼玉）
89	94兆9054億9514万0350点	AKD	カーマイン	マック倉敷店（岡山）
90	92兆5595億3550万1080点	T.N	カーマイン	シーサイドリゾートアミューズメントパーク（栃木）
91	90兆2405億0996万1420点	IAEA	ポーチカ	新潟レジャーランド新発田店（新潟）
92	89兆4811億3479万4760点	ミヤムン	ポーチカ	ゲームプラザ白山（熊本）
93	88兆7935億2542万1250点	ぷらんき	ヴィーダシュタント	イーストランドファミリーガーデン（岡山）
94	88兆2438億6463万5120点	N.S	ポーチカ	ジョイシティー西尾店（愛知）
95	87兆9197億4225億8770点	IST	ヴィーダシュタント	前橋サティ・アルファー21（群馬）
96	86兆9180億7107万5830点	KOBA	ポーチカ	G'-Model神保町店（東京）
97	84兆8895億0680万5130点	MMF	ポーチカ	徳力サティ・アルファ21（福岡）
98	83兆7347億9619万6520点	M.T	ヴィーダシュタント	D.Wフィールド（鹿児島）
99	82兆8666億9121万9030点	ドラガム	カーマイン	プレイランドドラガム（千葉）
100	82兆1956億2587万5430点	M.T	カーマイン	ハイテクランドセガ御座（高知）

第三回講評

いよいよ最終回となる今回の集計では、これまでで最高の146名の申請がありました。レベルも高く大半の方が100兆を超えるスコアを出しています。

そんな中で見事1位に輝いたのは、神奈川の両替士氏。そして機体はヴィーダシュタントです。

同じく今号の「目指せ！ハイスコア」のほうでも、両替士氏がこのスコアより更に4兆上乗せしてのTOP。まったくもって恐れ入るといったところです。

驚くべきは、これまでのカーマイン独走状態が崩れ、ヴィーダシュタントのほうが高いスコアが出ていること。スピードこそ少しカーマインに劣るものの、撃ち込み攻撃力と撃ち込み点が、後半の[illegible]で差がつく要因になっているようです。

そんなわけで、終わってみれば上位3名がヴィーダシュタント、1位と2位の差は4兆、2位と3位の差は2兆という接戦で幕を閉じました。カーマインでは、第1回集計でトップだったCST(ゆ)氏が盛り返しを見せましたが、全体では4位でした。

チャレンジ・ザ・ハイスコアTOP100はこれで終了となりますが、これからも上位陣の間では熾烈な争いが続いていくはずです。今後の「目指せ！ハイスコア」にも注目していきましょう。

また、今回スコアに興味を持って送ってくれた皆さんには、自分なりのペースで、これからも引き続き「ギガウイング」をプレイしていってほしいと思っています。

最後にオリジナル認定証は、第3回分の集計結果をこちらで算出したあとに、発送をもって発表に変えさせていただきます。多数のご応募、本当にありがとうございました。（文責：C・LAN）

各界からのコメント

■株式会社タクミ

[illegible]に、200兆オーバープレイヤー。まったく、ビックリドッキリです。

シューターさんのやりこみには[illegible]

しかし、実際に200兆以上のスコアを見たことがないんで、誰か見せてくれないですか？[illegible]は、ビデオに撮って送ろう！（笑）

ということで、今回のキャンペーンに応募してくださった方には、ちょっといいことがあるかも？[illegible]また次も遊んでくださいね！と、宣伝でしめくくるのでした。

（企画開発本部[illegible]）

■株式会社カプコン

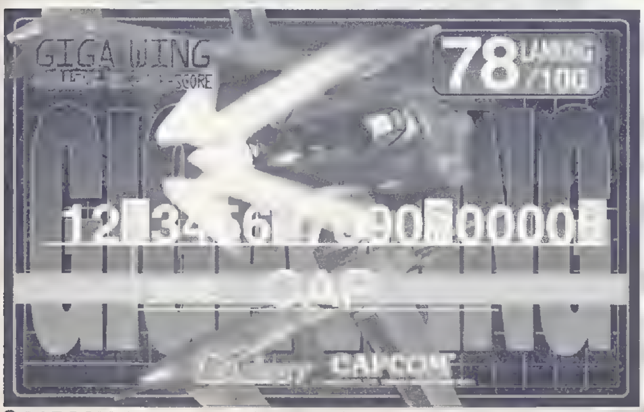
開発中に、[illegible]が懐かしい。これで立派なシューターの仲間入りやと勘違いしとったケド、今では100倍以上差が開いとるっちゅうねんっ！（笑）

何はともあれ、「ギガウイング」をここまでやりこんでもらえると、メーカーとしてはホンマ嬉しい限りですわ。ありがとうございます。

せやけど、ここでスコアアタックが終わると思ったら大間違いやで！（ニヤリ）（[illegible]）

■ゲーメスト

ここに来てヴィーダシュタントの大逆転、いやお見事です。でも、最終的にはカーマインという声もまだ耳にしますが…。このキャンペーンに応募していただいたプレイヤーの皆さんに、私の記事が少しでもお手伝いになったのなら幸いです。みなさんお疲れさまでした。（ギガウイング担当 スー）



第1回〜第3回集計結果トータル上位100名に、

カプコン特製

オリジナル認定証を贈呈！

※賞品の発送は、10月〜11月を予定しております。今しばらくお待ちください。

そして…スペシャル特典あり！

近日発表！

皆様お楽しみに…♥

CAPCOM® + GAMEST PRESENTS

GIGAWING™ チャレンジ・ザ・ハイスコア TOP100

第3回集計結果発表 平成11年7月16日締め切り分

ついにこの企画も最終結果発表へと突入！3回目にして、ついにTOP100が勢揃い！また、TOP100のうち、なんと80人以上が、100兆の大台を突破！今回のキャンペーンに参加してくれたプレイヤーのみんな、本当にどうもありがとう！

順位	スコア	名前	機体	店舗
1	244兆7415億2418万0890点	㊞両替士	ヴィーダシュタント	Jack&Betty日吉店（神奈川）
2	240兆0953億0413万5520点	R.	ヴィーダシュタント	アミューズメントエース（千葉）
3	238兆5199億5992万7030点	YMN♣	ヴィーダシュタント	ゲームセンターB1（千葉）
4	227兆3949億4859万2140点	CSTⓖ	カーマイン	タイトーイン002スタジアム（大阪）
5	226兆7393億7428万3330点	NANA	カーマイン	GAME INN SAM 蕨東口店（埼玉）
6	225兆1950億7198万2040点	ACE	カーマイン	朱洸松江店2Fゲームコーナー（和歌山）
7	224兆6259億2156万8760点	O.Z	カーマイン	ゲームスクエアゴジラ（滋賀）
8	223兆8621億6830万1340点	T,S	ヴィーダシュタント	マッドマウスPART-2（神奈川）
9	213兆6923億5844万0720点	HDS	カーマイン	ロッキーワールド仙台駅店（宮城）
10	212兆4114億9878万5080点	T.B	ポーチカ	ゲームパーク江古田（東京）
11	211兆4517億5333万4880点	RED	ヴィーダシュタント	上福岡プレイランドカーニバル（埼玉）
12	210兆3238億1762万4720点	K、K	ポーチカ	ゲームセンターB1（千葉）
13	206兆2681億7936万2240点	MIR	カーマイン	カプコサーカス新潟東店（新潟）
14	204兆4781億3204万5980点	脇田勝彦	カーマイン	サンテック石川橋店（愛知）
15	199兆0564億5247万7340点	ナマステ	カーマイン	アミューズメントラージ（福岡）
16	186兆7041億8128万0230点	TON	ヴィーダシュタント	コスモワールド多賀店（茨城）
17	184兆5044億5701万3200点	AOM	カーマイン	アミューズメントパークNASA（長野）
18	182兆9325億1942万3950点	XYZ	ポーチカ	GAMEわいずまん（神奈川）
19	181兆6395億1129万4610点	TOK	カーマイン	プラサカプコン座間店（神奈川）
20	180兆9102億2411万3080点	瞬丸	雷迅	G'-Model神保町店（東京）
21	180兆2178億6864万4160点	鳥OSA	カーマイン	SUN★GAMES鳥栖店（佐賀）
22	179兆8991億1135万1510点	DDPⓐ	ヴィーダシュタント	ゲームプラザヴィクトリア（北海道）
23	179兆8388億9434万4260点	TAC♣	カーマイン	西千葉スターダスト（千葉）
24	172兆8744億8105万8610点	N.S	カーマイン	ゲームビンゴ（千葉）
25	172兆1301億2544万1110点	GOR	カーマイン	セガワールドアルカス（東京）
26	169兆9190億8223万9770点	BEA	カーマイン	ギャレッソ津田沼（千葉）
27	166兆7802億6279万9010点	ATS	カーマイン	石岡ヒルストン（茨城）
28	164兆0561億7631万4060点	SSM	ポーチカ	ロッキーワールド仙台店（宮城）
29	159兆8919億7594万1610点	KIMU	カーマイン	ゲームセンターディスコ（東京）
30	159兆5574億5689万9200点	LUNA	カーマイン	ソフテック（福岡）

オリジナルの連携を考えよう

オリジナルレスラーコレクション No.4

さあ第4回目のオリジナルレスラーは、野獣ライターことアストロさんのレスラーだ。
このコーナー初めてのマスクマンだが、よりによって猿のマスクとは、もっとかっこいいのがよかったな～トホホホ。だが、パワータイプなだけに強さは本物。この巨体から繰り出されるデンジャラスバックドロップは驚異的な破壊力をもつ。あとは腕ひしぎ十字固めでギブアップを取るのが、快感なんだそうな…。



野獣だけに猿のマスクでアピール重視！笑えるが強さは本物だぞ。

全日本プロレス2　ジャイアント・グラム

特徴のある打撃やつかみ技をつかって、攻撃連携を考えて見よう。

担当：SHO

※今回も画面写真はドリームキャスト版のものです。

技の特徴を理解しよう
特殊な攻撃連携

一部の打撃やつかみからの技には特殊な特徴をもったものがいくつか存在する。例えば、ひるませたり、背後を向かせたりするものが特殊な効果をもった技としてあるのだ。その効果を利用して、別な技と組み合わせれば、有効な連携として実戦においてもその威力を発揮するのだ。その連携は打撃技、つかみ技のほかにも、あえて技を解いてから有利な立場に立つといった物もあり、使う状況は多い。
そういった攻撃連携をタイプ別に紹介してみよう。


ローキックはヒットすれば側面を向かせるといった効果があるぞ。

打撃からの連携

打撃技で特殊効果のあるものはいくつか存在するが、最も有効なのがフロントキック（➡+Aまたは⬇➡+A）とローキック（⬇+A）の2つ。フロントキックはヒットすれば相手を背向け状態にすることができ、ローキックは相手を側面に向かせることができるという効果があるのだ。
相手の状態を変化させて、ラリアットやドロップキックに派生すれば、即効性のダメージを奪える攻撃連携となるが、実はこの打撃技をコンボルートにするのが本当の狙い。
フロントキック→つかみというコンボルートはかなり強力で、ヒットすれば背後を取れるし、耐えられても確実につかみにいけるのだ。
この両方の技を使えるレスラーは、川田のみ。ローキックなら三沢、フロントキックなら、田上、馳が使えるぞ。うまく活用し主導権を握ろう。


フロントキックからつかみにいくコンボルートを使えば、


いきなり背後を奪える強力な連携。耐えられてもつかみまでは確定。

体勢を崩す連携

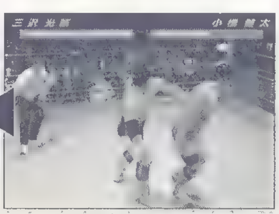
ここで紹介する連携は、技を決めた後、相手よりも先に動けるという効果を使った連携についてだ。いくつかあるが、全キャラに有効なのが、ロープに押しつけてからの連携だ。つかんで組み合ったとき、レバーを相手方向に入れるとロープまで押すことができる。ロープまで押すとお互い離れるわけだが、このとき押しつけたほうが先に動くことができるのだ。他にもロープ際の技や、三沢のエルボーラッシュなどは先に動くことができるので有効な手段だ。
また、つかんでからの打撃技でストマックパンチ（掴み➡+A）、スレッジハンマー（掴み⬅+A）などは、決めた後相手がうずくまるので、その間に打撃技を入れることもできる。ハンセン、ベイダー、オブライトは、掴み打撃→ショルダータックル→ダウン攻撃という連携が有効だ。

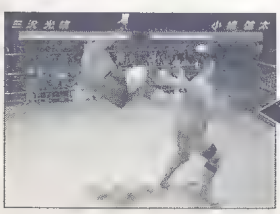

掴みからの打撃で、相手を動けない状態にしてから、


ダウンを奪う打撃技をヒットさせ、その後ダウン攻撃へと移行するのだ。

技を解いてからの連携

すべての絞め技、関節技は、かけている最中にHボタンを押すごとによって、その技を解くことができる。このことを利用して攻撃連携を作るのがここで紹介するものだ。
まず、比較的多くのレスラーが使えるアームロック（側面⬅+A）は、技を解くことによって相手の背後に立った状態になる。そこからラリアットやドロップキックなど打撃をつなげていくのもいいし、掴みにいって背後を取るのもいい。アームロック以外にも、フルネルソン（背後⬇+A）やコブラクラッチ（背後⬇+A）でも応用できるので試してみてほしい。他には、フェイスロックやストレッチプラム、ドラゴンスリーパーなどの絞め技は、相手の体力が少ないときのみ、自分が先に動けるので、再度ダウン攻撃にいくことも可能。しつこく絞めるものも有効な手段だ。


アームロックは、技を解いたあと相手の背後に立つ状況になる。


背後に取った時点で、打撃や掴みを出していけば、有効だ。

P.S.GAMEST
Q:ダーメストのストリートライターにも出なかった石井ぜんじ編集長がジャンメストになった理由が知りたい。/新潟県　芹沢瑛次くん　A:正直言って最初は社内では断ったんだけど、それは仕事ということでしかなく…でも実際に撮影に京都まで行って、妥協なくすべてのプレイヤーにウケ

タイミング重視
コンボの入力

一つの技から別な技へとつなぐことができるコンボは、技の途中に追加のコマンド入力をすることによって別な技へと派生するわけだが、技によっては追加のコマンドを入力するタイミングが難しく派生しにくいものがある。そんなミスをしないためにも、コンボの性質を知っておこう。

まず、コンボの追加入力には連打可能な技と連打不可の技がある。連打可能な技は少ないが、ミスしないので問題はないが、連打不可能な技については、タイミングを覚えるしかない。連打でも出ることもたまにあるが、コンボ入力受け付け時間外にコマンドを入力してしまうと、その時点でコンボにならない技もあるので、タイミングを覚えてしまったほうが後々楽なのだ。

他に、絞め技から別の絞め技に派生するコンボもあるが、相手の体力が多いときや、回復がはやいときには、コンボが完成する前に抜けられてしまうので、相手の体力を減らしてから使うようにしよう。



技を決めている最中に別のコマンド入力をすることによって、


別な技へと派生するコンボ。威力も高くなるのでミスなく出そう。



投げ捨て系のタイミングは、どれも似ているので覚えやすいぞ。


絞め技のコンボは、相手の体力が少ないときに使うようにしよう。

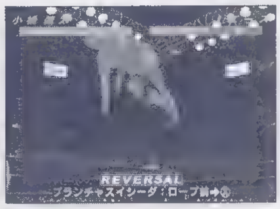
こんな技も忘れずに
場外ダイブ・エプロンサイド技

短い試合時間の中では、あまり使うことがない技が、場外ダイブとエプロンサイド技。相手がロープ際にいるときに、ドロップキックなどの強力な打撃技がヒットしたときに、場外へ吹っ飛ぶようになっているので、やろうと思えばじゅうぶん狙える技だ。また、ほとんどのレスラーがアウトサイドスロー（ロープ際➡＋T）をもっているので打撃がヒットしなくても場外技をつかうチャンスはあるのだ。決まれば強力なものが多いので、うまく使っていきたい。

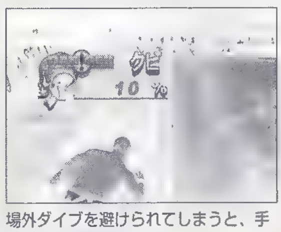

アウトサイドスローで相手を場外に落としたらチャンスだ。

場外ダイブ技

リング外へ華麗な技で飛び出すダイビング技はプロレスの華！プロレスファンならば、一度は決めたい技の一つだ。場外ダイブを仕掛ける条件は、自分がリング内でロープ際に位置し、相手がリング外で立っている状態のときに、各レスラーの場外ダイブ技のコマンドを入力すればOK。ただ、レスラーによっては場外ダイブ技が使えないので注意。また、相手がエプロンサイドに上ってしまったら場外ダイブができないので、相手が立つ瞬間にコマンド入力するのがベストだ。決まれば非常に華麗な技ではあるが、もし避けられてしまった場合は、逆に自分が手痛いダメージをくらうので体力の余裕があるときに使ったほうがいいだろう。



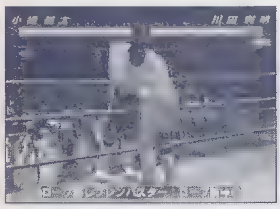
華麗なダイビングで場外に飛ぶ姿はまさにプロレスの華！

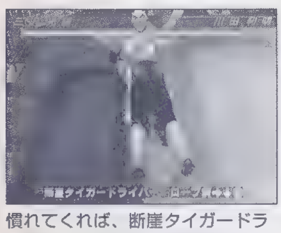

場外ダイブを避けられてしまうと、手痛いダメージを受けることになる。

エプロンサイド技

場外ダイブよりも、使う状況が少ないのがエプロンサイド技。ゲームプレイ中に相手が場外に落ちたら、まず初めに場外ダイブのことを思い浮かべるが、エプロンサイド技は頭が回らないはず。しかし、一部の技は、非常に威力のある強力な技なので、ぜひとも覚えておいてほしい。エプロンサイド技を決めるときは、相手が場外からリング内に上っているときに、ロープ際でコマンド入力すればOK。また、ランニングからの打撃技もこの状態で使うこともできるので覚えておこう。

慣れるまでは、ロープ越しブレンバスター（ロープ前➡＋T）で感覚をつかみ、それから断崖～などにステップアップすれば決めやすいぞ。


ロープ越しブレンバスターはエプロンサイド技の基本的な技だ。


慣れてくれば、断崖タイガードライバーなど、狙ってみては？



みんな、オリジナルレスラーは育ててるかい？もし、自慢のオリジナルレスラーがいるのであれば、ぜひともゲーメスト杯チャンピオンカーニバルに出場してみないか!!

この企画は読者から送られてきたオリジナルレスラーを使って、対戦させようというもの。ただ、対戦するのは本人ではなく、観戦モードを使ったCPU戦で戦わせ、トーナメントを行うのだ。自分のレスラーの思考を強化することが最大の要素となるのは言うまでもない。夏休みに育てたオリジナルレスラーを大舞台へと送り出してやろう!!


技の取得も大切な要素。君のこだわりのレスラーを期待している！

応募宛先

ゲーメスト杯?
チャンピオンカーニバル
係
締め切り9月5日！

ようという彩京のパワーには脱帽しました。もうあとはナスがママキュウリがパパ。自分は文字では出たがりなんだけど、姿は出たくないほうです。コスプレなんて考えられないし。でも人を楽しませる事は好きなので、最初は冗談で考えた技の通りにはまってしまいました。（ぜんじ）

GRADIUS Ⅳ 復活

ついに最終回！
最後にノーミスと復活時の
オプションハンター対策を総まとめ。

担当：京城

2周目以降のオプションハンター対策

非常に嫌なオプションハンター。1個目のオプションを取る位置を決め出現場所を安定させよう。

2周目以降のオプションハンターの出現位置が、1個目のオプションを取った場所に対応しているのは、以前にも何度か説明した通りだ。

1面でオプションを取る場合おすすめのパターンが2つあるのは6／30号で紹介したが、今回はそのままノーミスで進んだ時のハンターの出現位置と、具体的なよけ方を詳しく説明しよう。

オプションハンターは画面の左端に出現してからしばらく自機のY座標に合わせて上下に動いた後、そこから1個目のオプションの位置をめがけて移動してくる。

このときハンターは真上や真下には移動できないので、これを利用して画面の左端にオプションを縦に並べるようにすれば簡単にハンターをやり過ごす事ができる。

パターン2のモアイステージやボスラッシュなどの場面ではこのやり方が非常に使えるのでかならずモノにしよう。

また画面が上下にスクロールする場所では、上下どちらかに自機を動かし続ければオプションハンターが画面の縦移動についてこれなくなり、画面外に置き去りにできるのも覚えておいて損はない。

オプションハンター対策パターン1

液体金属中盤でオプション1個目を取るパターン。装備を集めるのは遅くなるが、すべてのオプションハンターが楽な場面で出現するので非常に安全だ。

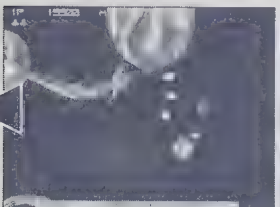
1面前衛でスピード×3、ミサイル、フォースと取り、前もってゲージをオプションに合わせておき、ザコの出現を目印にオプションを取る。

1、2回目に出現するハンターは、ボス前で余裕がある場面なので問題はない。

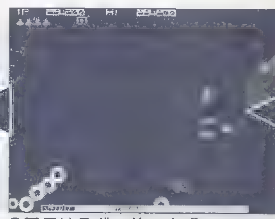
バニシング・コアで出現する3回目のハンターは、ボスが画面に現れ攻撃を仕掛けてくる瞬間に出現するので画面左端にオプションを並べてやりすごす。

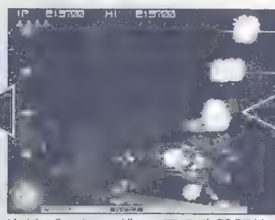
その後バニシング・コアを自爆まで粘ってから、ビッグ・コアMK-Ⅲ改とテトランは普通に倒しバーサク・コアは安全地帯で自爆まで待つようにすればプラネット・コアで4回目のハンターが出現するので、画面左端にオプションを並べてやりすごそう。

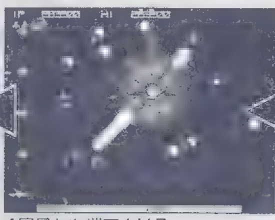
5回目のハンターはクラブⅡで出現するので問題ない。

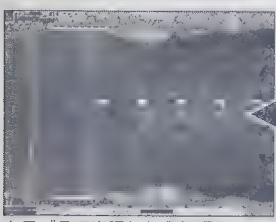

液体金属の中盤で、ザコを目印にオプ1個目を取る。


3ボス前で出現するので、大きく動いてよけよう。


2回目は5ボス前で出現。これも大きく動けば問題なし。


次はバニシング･コアの攻撃開始と同時。左端で回避。


4回目も左端でよける。レーザーには気をつけよう。


クラブⅡで出現したら無視してオプを喰わせてしまおう。

オプションハンター対策パターン2

1周クリア時にゲージをオプションに合わせておき、2周目が始まった瞬間に1個目のオプションを取るパターン。

装備を楽に集められるのでステージ1、2は楽になるが、1回目のハンターが泡ステージの道中で出現するのが少しやっかいだ。ここでは無理をせずに最後尾のオプションをハンターに取らせるようにしたほうが安全だ。

2回目のハンターはモアイステージの復活モアイ地帯に突入する辺りで出現するが、これも画面の左端にオプションを並べるやり方で問題ない。

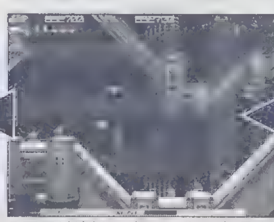
高速スクロールステージの中盤で出現する3回目のハンターは、一見するとやりすごすのが非常に難しいように思えるが、普通にやっていればハンターはスクロールについて来れずに、勝手に画面外に消えてくれるので安心だ。

ボスラッシュはバニシング・コアを自爆まで粘り、あとのボスを普通に倒してバーサク・コアの安全地帯に入っているときに4回目のハンターを出現させるようにする。

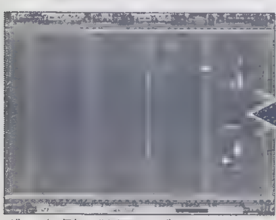

1面スタートと同時にオプションを装備する。


少し厳しいので最後尾のオプを喰わせてしまったほうがいいかも。


復活モアイの入り口で出現。左端にオプを並べてやりすごそう。


3回目は高速スクロールで出現するが、特に問題はない。


バニシングコアで自爆まで粘りバーサク・コアで出現させる。


ボスを倒す時間でズレはでるが、この近辺なので問題なし。

P.S.GAMEST

Q:替え歌やサントラの紹介を載せたり、メストでは「おジャ魔女どれみ」を広めようとしているようで、うれしいです。私ははづきちゃんのファンです。/香川県　植松 誠くん　A:みんながネタを送ってくるからこそ掲載率が高くなっているのだ。決して俺のせいじゃないぞ（笑）（しもでん）

復活時のハンター計画

ノーミスで進んでいれば計画どおりの場所でハンターが出現するので問題はないのだが、途中でミスした時はそうはいかない。復活時にどこで1個目のオプションを取るかが非常に重要になってくる。

一番多いと思われるのが細胞ステージ後半のヒトデ地帯かボスでミスし、高速スクロールステージ序盤で1個目のオプションを取る状況だが、この場合はバニシング・コアを自爆まで粘ってから他のボスを普通に倒していけば、バーサク・コアでオプションハンターが出現する。

バーサク・コアでは安全地帯に入ってコアを赤くしておき、ハンターが出現したらすぐにボスを倒すようにしよう。

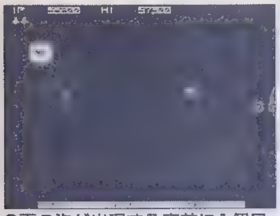
そのほかのパターンは下の表を参考にしてほしい。

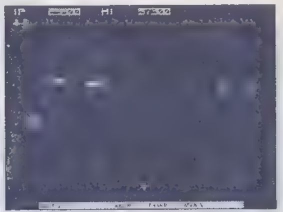
たとえば3面でミスしてボス前で1個目のオプションを付けた場合は、ハンターは5面ボス前で出現する。つまり右ページで紹介したパターン1と同じになるわけだ。

またオプションハンターの出現タイミングがとんでもなくズレてしまって、調整不可能な場合は復活が楽な場所でわざとミスして本来のパターンに戻す手もある。

特にハンターが最終面の前半で出現しそうな時は、プラネット・コアで死んでおくのが無難な選択だ。

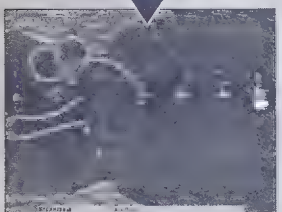
表にあるパターンは最終面中ボスを早めに倒すことが前提となっているので、バーサク・コアでハンターが出現したあと最終面中ボスを自爆まで待った場合は、振り子地帯中盤で次のハンターが出現するので注意しよう。振り子地帯でハンターが出てきたら無理をせずに最後尾のオプを喰わせてしまえばいい。


3面の泡が出現する直前に1個目のオプションを取ると、

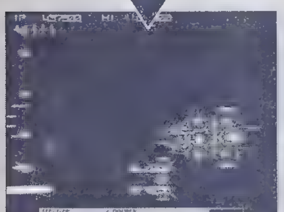

1面でミスした時は1ボス前で1個目のオプションを取ると、


1回目は4面ボス前で出現するので問題なし。


1回目のハンターは4面前半の広い場所で出現する。


2回目は細胞壁で出現するので最後尾のオプを喰わせよう。


2回目は細胞面の序盤で出現。かなり楽によけられる。


バニシング・コアは自爆を待ち、ここでパターン2に戻す。


この後はボスを倒す時間で調整し、パターン1に戻す。

	1個目のオプションを取る位置	1回目のハンターの出現位置	2回目のハンターの出現位置	3回目のハンターの出現位置	4回目のハンターの出現位置	5回目のハンター出現位置
パターン1	1面 液体金属中盤	泡ステージ ボス前	モアイステージ ボス前	バニシング・コア（ボスラッシュ 1体目）	プラネット・コア（ボスラッシュ 5体目）	クラブⅡ
パターン2	1面 開始直後	泡ステージ 中盤	モアイステージ中盤 復活モアイ前	高速スクロール ステージ 中盤	バーサク・コア（ボスラッシュ 4体目）	クラブⅡ
復活時 その1	1面 ボス前	マグマステージ 前半	細胞ステージ 序盤	バニシング・コア（ボスラッシュ 1体目）	プラネット・コア（ボスラッシュ 5体目）	クラブⅡ
復活時 その2	泡ステージ 前衛終了直後	マグマステージ ボス前	細胞ステージ 後半 復活細胞壁	バーサク・コア（ボスラッシュ 4体目）	クラブⅡ	
復活時 その3	細胞ステージ ボス前	バーサク・コア（ボスラッシュ 4体目）	クラブⅡ			
復活時 その4	高速スクロール ステージ序盤	バーサク・コア（ボスラッシュ 4体目）	クラブⅡ			

最速王は誰か？AMショーで決まる！

BATTLE GEAR

第2回(弩級・超弩級)の締め切りは、8月31日(火)消印有効分まで！

集計締め切りまで、残りあとわずか…急げ！

続タイムアタックランキングバトル参加方法

ルール

①隠しコース（弩級、超弩級）のタイムアタックモードでの、コース別／クラス別、1位～5位のタイムのみランキング集計対象とします。

②集計方法は、前回まで地区別（計4地区）で集計していましたが、今回はこれを廃止。**①コース別（超初級、弩級、超弩級）、②クラス別（A、B、C）のみで集計し、各コース、各クラス別に、上位5名（計30部門）の方がランキングされます。**

③全2回のランキング結果をゲーメスト誌上にて発表します。各回ごとにランキング集計を行いますので、**ランキングはその都度更新されます。**

④募集対象コースは、いよいよこれが正真正銘最後の、**第2回目（弩級、超弩級）のみとさせていただきます。**

⑤複数のコースおよび複数のクラスへの申請は可能です。

⑥**デフォルトの全21車種以外での申請は認めません。ご注意ください**

⑦隠しコースの出し方は、今回の記事、もしくは店内の「続タイムアタックランキングバトル販促ポスター」をご参照ください。

応募要項

①募集対象コース、募集締め切り日を確認し、必ず"タイムアタックモード"にて、タイムレコードにチャレンジしてください。

②コース別／クラス別にて1位になりましたら、今号の本誌に付いている専用ハガキ、もしくは店内に設置してある専用ハガキの記入欄に「エントリーネーム」「タイム」「コース」「クラス（車種）」「パスワード」「ご本名」「ご住所」をご記入ください。

※必要事項が未記入の場合、無効になることがあります。特に"パスワード"は、ネームレジストの時点で必ず控えをとるようにしてください。

③店舗スタッフに確認印をもらい、専用ハガキに50円切手をはり、指定期間内にゲーメスト事務局あてにご送付ください。

特典

ランキングされた方には、認定証を進呈いたします。

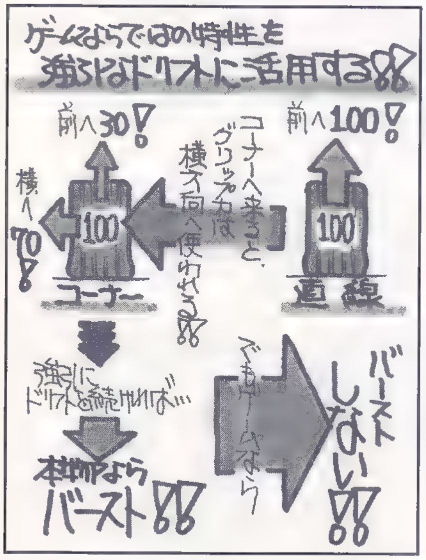
さらに、**9月12日(日)にAMショーで開催予定の「バトルギア最速王決定戦」の参加資格が得られます。**



弩級・超弩級コース攻略 応用編

AMショーにて行われる、バトルギア最大のイベント「最速王決定戦」まで、あとわずか…。頂上決戦を前に、いかに速くクルマを走らせるかということついて、改めて追求していこうと思う。

担当：亜音速の気孔師（ドリノターズ） ずるずる㊌



駆動方式の違いを理解できたらそれを活用しさらに速く走れるテクニックを身に付けよう！

実際に違う駆動方式のクルマを選択して走ってみるとわかるのだが、それぞれに違った反応、挙動をする。

その個々に違う挙動にスポットを当てつつ本物のクルマでの走り方を参考にしながら、FR、FF、MR、4WDの各クルマが、どんな走り方をすれば速く走れるようになるのか…という、走りの基礎テクニック編を前回載せてみた。

今回は、その基礎テクニックを踏まえて、さらに速く走るための応用テクニックへと進化させていきたいと思う。

まずは、その応用テクニックを身につけるためにはどんな手順を踏んでいくのかをチェックしてみよう。

前回の基礎編で、各々の駆動方式でコーナーを安全にクリアしていくテクニックを書いたが、今度はその安全に走れる方法をまず身体に染み込ませて、コース上にレールが敷かれているかのごとくラインをトレースできるようにし、多少荒っぽくドライビングをしても、すでに身体に正しいラインに自動的に修正することができるようにしよう。

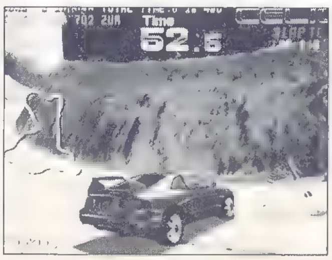
このレベルになれば、ゲーム用のドライビングテクニックを入れられるようになり、さらに速く走れることができるようになるのだ！

そのテクニックとは、素早いハンドリングによる強引なドリフトターンである。

より積極的にクルマをコントロール！

この強引なドリフトターンとは、意味のない単純な強引さではなく、きちんと意味を持った強引さなのである。そしてその強引さとは、ゲームの中だからこそ成立する理屈を利用したものなのだ！

さらに、各々のクルマの特性を熟知した強引さだということも付け加えておきたい。



ではまず、その「ゲームならではの理屈」を簡単に理解することから始めましょう。

ゲームに登場するクルマは、本物を忠実に再現されている(大きさ、重さ、性能など)わけだが、激しい走りをしているクルマに起こる疲労や、消費されるもの、摩耗などの要素は、爽快感ではなく、むしろストレスが溜まり、不快感につながるため、実際のところはそこまであまり再現さ

●「バトルギア」続タイムアタックランキングバトルに関するお問い合わせは、ゲーメスト「バトルギア」キャンペーン事務局（TEL 03-3293-9324）担当：山下まで。
※受付時間は平日の13：00～17：00（土、日、祝日除く)。キャンペーンに関する質問のみに限らせていただきます。

次のページで「AMショー・バトルギア最速王決定戦」直前情報を掲載！

れることがない。

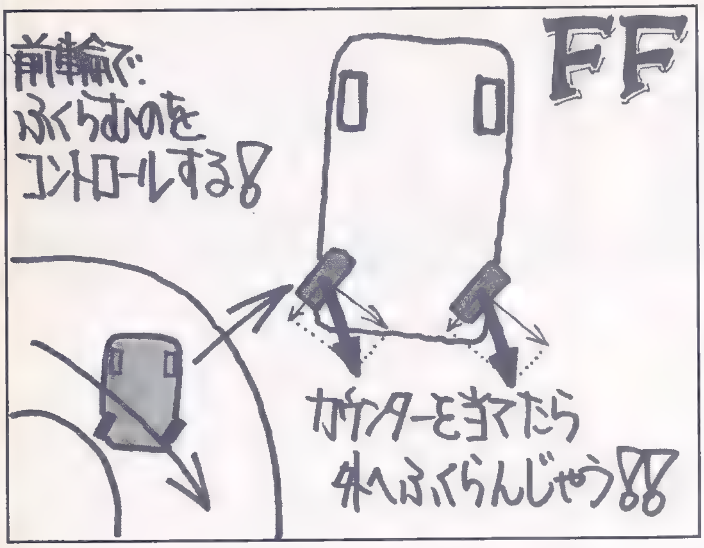
クルマに起こる疲労、摩耗しないということは、言い換えると「頑丈なクルマ」だということでもある。

こういった特性を走りに取り入れたのが、今回紹介する応用テクニックになるのだ！

では強引なドリフトターンをすることで、一番効果を発揮するのは何か？それはタイヤである。

いくらホイルスピンをしようが、ドリフトをしようが、タイヤは摩耗しない。しかも、いつでもベストのグリップ力を提供してくれるのだ！（タイヤのグリップ力は変わらなくても、荷重変化で路面に伝わる力の量は変化する）

普段ならリスクを考えながら走るのだが、常にベストのグリップ力を得られるので、これで強引なコーナーリングができるようになる。



強引にコーナーへ突っ込んでいき、強引なドリフトをして、強引にトルクをかけて立ち上がっていくのだ。

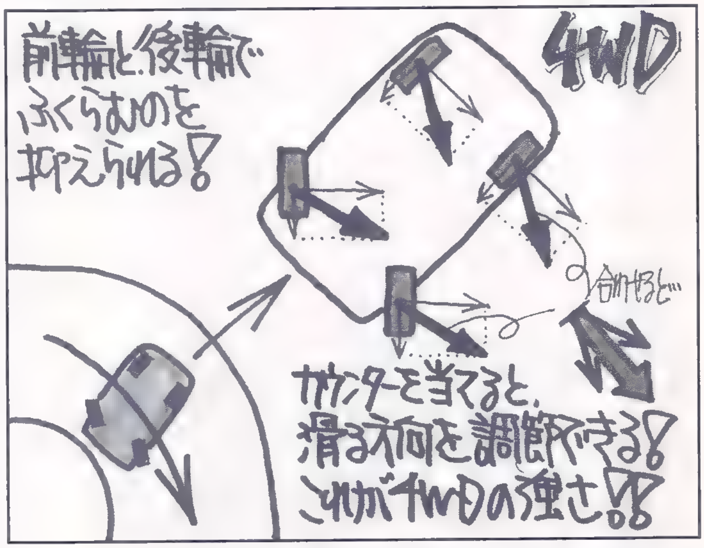
これが、ゲームならではの速さになるといえる。

この走らせ方をベースにして、駆動方式別のテクニックへと発展させていくのだ！

今回は、いくつかある駆動方式の中から、FFと4WDでの走らせ方をチェックしてみたいと思う。

まずはFFからだが、前輪で操舵も駆動もするため、あまりテールを流さないように走るのが基本。だが、ゲームならではの特性を生かし、強引にドリフトターンへ持っていってしまうのだ！

4WDでは、全輪で駆動するので、FF以上にさらに無茶ができるようになる。さらに強引にドリフトさせ、トルクをかけていくのだ！



ライン取りを工夫して速くなる！

強引に走れば速くなることを覚えると、その強引さが、時として無謀なことにつながってしまう恐れがある。

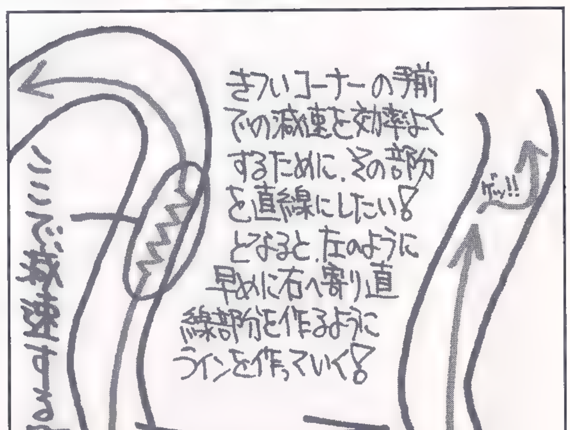
どのコーナーもとにかく突っ込んで強引に行くのではなく、その強引な走りが確実に速く走れることにつながらなければ何の意味もないのだ！

では、何を意識してその強引な走りをすれば良いのか？

それは個々のコーナーだけのラインではなく、そのコーナーの前後のコースレイアウトの流れからできるラインを作ることなのだ。



例えば、連続してコーナーが続いたあとに長い直線があるような場合は、最後のコーナーの出口では立ち上がりの加速を重視したラインを作るし、コーナーが連続する場合でも、その大きさに対応してきついコーナーへの進入を意識したラインを作っていくはずである。



そこでできたラインの上で、できるだけ強引なドリフトターンをしていくのだ！

そういう走り方をすると、同じ半径のコーナーであっても、前後の相関関係から同じ走り方にはならない。



その相関関係には、そのコーナーの前後の関係のほかに、路面の状況、ダウンヒルなのか、ヒルクライムなのかなどの要素も含まれるのだ。

いかがでしょうか？こんなふうに攻略していくんです、ドライブゲームは！個々のゲームで違いがあるから、本当に奥が深いです。

●隠しコースの出し方は、**「クルマメーカー選択の画面で、視点切り替えボタンを押しながら決定（アクセルオン）」**。
デフォルトの4コースに加えて、超初級、弩級、超弩級が新たに出現するぞ！集計締め切りまで、残りあとわずか…急げ！

BATTLE GEAR™

最速王決定戦　概要

■**開催日**　9月12日（日）　AM10時～
■**場所**　東京ビッグサイト（AMショー最終日）
タイトーブース内特設ステージにて
■**現時点で明らかになっているルール**
・試合形式は、トーナメント戦を採用
・クラス別に、最速王を決める（計3名）
・使用コースは「弩級」
※上記の概要については、変更されることはありません
■**特典**
各クラス優勝者には、豪華な賞品を贈呈
また、本誌10／30号（9／30発売号）にて、写真入り掲載
■**備　考**
前日の11日（土）には、通常行っているイベント「バトルギア侍出前キャラバンin東京ビッグサイト」を開催予定（ただし、招聘店舗、および招聘プレイヤーに関しては、東京地区とは限りません）。2日連続で、バトルギアに思う存分浸ってみるのはいかがかな？


バトガールももちろんくる！


侍、最後の復活！雪辱なるか!?

みんな、待ってるよ！

9月12日（日）、AMショーにて最速王が決まる

バトルギア最速王決定戦
直前最新情報

以前から告知していた「最速王決定戦」。その実体がいよいよつかめてきたぞ！

アーケードゲームの祭典「第37回　アミューズメントマシンショー」が、きたる9月11日（土）、12日（日）の2日間、東京・有明にある東京ビッグサイトで行われるのだが、その最終日となる**12日（日）に、会場内のタイトーブース内特設ステージにて、『バトルギア最速王決定戦』が行われることが決定した！**

この最速王を決める大会は、今年3月からスタートしたランキングバトルと、7月からスタートした続ランキングバトルにランクインしたプレイヤーの中から、主催者側の厳正なる協議の結果選ばれたエントリー特別招待選手数名（シード）、および招待選手十数名によって争われる、トーナメント戦方式を採用。しこれに加えて、**特別に当日参加枠を設けている。**興味ある方はぜひ参加してほしい。

これぞまさに、文字通り、1日で**「最速王」**を決定するスペシャルイベントといえる。

その大会の内容だが、現時点で明らかなルールは、
●**クラスA～Cの、各クラスでの最速王を決める**
●**トーナメント戦方式**
●**使用コースは「弩級」**
という3点。

あえて、コースを「弩級」1本に絞り、試合が進むにつれて、徐々にプレイヤーのタイムが縮まっていくハイレベルな戦いを期待したいところ。「誰が速いんだ！」「どんな走りをするんだ！」と、考えるだけで今からワクワクする大会になりそうだ。

ポイントとしては、通常のランキングバトルでランクインしたプレイヤーのスコアは、あくまでも記録であって、そのときのランカーが必ずしも今も速いとは限らないということ！今大会は、1試合ごとにタイムを争う勝負を強いられるうえ、大勢のギャラリーを前にプレイするという環境下であることも忘れてはならない。実績のあるランキングプレイヤーたちも、当日の調子やコンディション、本番に強いかどうかなど、さまざまな要素をクリアしていかなければならないだろう。

また、稼働してから時間が経っていることもあり、遅咲きのスコアラーが出てくることも考えられる。今大会は当日参加枠があるだけに、最後の最後で、それまで無名だったプレイヤーが「最速王」の称号を得る可能性もあるのだ。

当日はこのほかにも、おなじみ**大会の華・バトガールによる記念撮影&握手会や、バトルギア侍とのエキシビジションマッチも予定**している。

もちろん、大会自体にエントリーしなくても**豪華賞品が当たる、ギャラリー参加型の企画も計画中！**とにかく、大勢の人が集まるのを楽しみに待っているぞ！

※なお、詳細に関しましては、招待選手に関しては招待状を、または店内ポスターにて、9月上旬にお伝えします。

郵便はがき

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社
ゲーメスト9/30号アンケート
GAMEST 編集部 行

(ふりがな) お名前	年齢(　　)歳 男・女
□□□-□□□□ 電話(　　　　　　　　)	
都道府県　　市郡　区	
学生の場合は学校名・学年、その他の人は職業・業種をお書きください	
ご希望の賞品名とその番号　番号　　賞品	
ゲーメストは、どこでお買い求めになりましたか?	

締め切りは9月30日必着

(キリトリ線)

郵便はがき

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社
君こそGAMEST 行
ゲーメスト9/30号ハイスコア申請葉書

(ふりがな) お名前	年齢(　　)歳 男・女
□□□-□□□□ 電話(　　　　　　　　)	
都道府県　　市郡　区	
学生の場合は学校名・学年、その他の人は職業・業種をお書きください	

(キリトリ線)

(キリトリ線)　(キリトリ線)

郵便はがき

101-8935

ここに50円
切手をはって
下さい

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社
続「バトルギアタイムアタックランキング
～最速は誰だ!～」
キャンペーン事務局 行

ふりがな お名前	年齢　(　　)歳 性別　(男・女)※
ご住所 〒□□□-□□□□ 電話(　　　　)	
※都道府県	
1小学(　)年　2中学(　)年 3高校(　)年　4大学(　)年 5社会人　6その他(　　　)	

※の部分は○でお囲み下さい

(キリトリ線)　(キリトリ線)

ゲーム名

スコア　　PTS.　　月　日　達成日

面　数　　難易度 残機設定

備　考（タイム・残機）

ゲームセンター　名前　電話　住所

スコアネーム

得点効率・稼ぎのポイントなど

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　　印

（キリトリ線）

GAMEST ゲーメスト9/30号

ゲーメスト誌面アンケート&読者プレゼントハガキ

■ゲーメスト9/30号のアンケート用紙です。アンケートにお答えいただいた方の中から抽選で、142ページのプレゼントをさしあげます。表面にご希望の賞品と番号をご記入ください。このプレゼントの締め切りは1999年9月30日必着です。

1:今号のゲーメスト全体の評価をお願いします。10段階評価で、点数が高ければ「良い」、点数が低ければ「悪い」といった評価の方法で点数を付けてください。また、その理由もお答えください。

今号は　　点　　理由は

2:P2～13、P112～115のAMショー関連記事の感想をお願いします。

3:今号で面白いと思った記事と、その理由を教えてください。

4:今号でつまらないと思った記事と、その理由を教えてください。

5:今熱中しているゲームは何ですか?

6:早くプレイしてみたいゲームは何ですか?

7:今号で役に立った記事と、その理由を教えてください。

8:今号で役に立たなかった記事と、その理由を教えてください。

9:アーケードゲームの中から、あなたの好きなキャラクターと、そのキャラクターが登場するゲーム名を1つ教えてください。

10:はみだし情報への質問がありましたらお聞かせください。

11:今号のアイランドに掲載されている、文章ネタ・イラストの中でいちばん気に入った作品を、P.Nの末尾に付いている番号で答えてください。　文章　モノクロイラスト　カラーイラスト

12:あなたのご意見をご自由に。アイランドへの投稿や、編集部への質問、目次のゲーム用語へのリクエストなどもどーぞ。

（P.N.　　　　　　　）

ご協力ありがとうございました

（キリトリ線）

続バトルギアタイムアタックランキング応募ハガキ

1.タイム　　月　日 達成

2.スコアネーム　　3.コース　　級

第1回(7/30締切)	第3回(8/31締切)
超初級・弩級	弩級・超弩級

4.クラス車種　　クラス　車種

クラスA	クラスB	クラスC
JZA80・BNR32 NA2・CE9A CN9A・CP9A FD3S・GC8 GC8(Type-R) GC8改	ST205・RPS13 S14・FC3S DC2	AE111・AE86T AE86L・N86C NB8C・EK9

5.パスワード

6.ゲームセンター　店舗名　以上のタイムを記録したことを証明します。　住所　電話　店長　印

7.攻略のポイント・感想

記入方法

・赤枠欄部分を全てご記入下さい。3のコース、4のクラス・車種は右の表を参照のうえ、締め切り日も含め、間違えないようご記入ください。

・タイム証明欄は必ずお店のスタッフに記入してもらうようお願いします。

※記入事項が不完全だと無効になる場合があります。
特にパスワードはネームレジストの時にしかでませんので必ず控えて下さい。

※使用車種は上記21車種に限ります。隠し車種の使用は認めません。

※応募は必ずこの専用ハガキをお使い下さい

犬福台風上陸か？

東京ゲームショウ'99秋先行発売の「ちび福」にも大注目だ！

犬福ぬいぐるみ & ちび福ぬいぐるみ



ⓒ1998 VIDEO SYSTEM ／ⓒ横山 浩子

前回の東京ゲームショウでも大人気だった犬福ぬいぐるみが帰ってきた！
しかも今度は新作「ちび福」も登場だ！ 前回手に入れられなかった人、今回は見逃せないぞ！ 写真のように並べて置いてみると、思わずほおずりしたくなるねぇ。本誌犬福部もイチオシの出来だ。

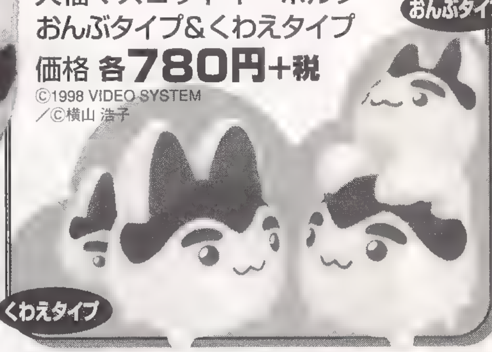
犬福ぬいぐるみ：価格1,200円+税
ちび福ぬいぐるみ：価格1,000円+税

(全国のマルゲ屋・玩具店でお買い求め下さい)

犬福マスコットキーホルダー
おんぶタイプ & くわえタイプ

「コミックマーケット56」でも大好評だったマスコットキーホルダー。タイプは重厚感あふれる「おんぶ」タイプと永遠を感じさせる「くわえ」タイプ。サイズもお手頃でいつでもどこでも犬福と一緒だ！

犬福マスコットキーホルダー
おんぶタイプ&くわえタイプ
価格 各780円+税
ⓒ1998 VIDEO SYSTEM
／ⓒ横山 浩子

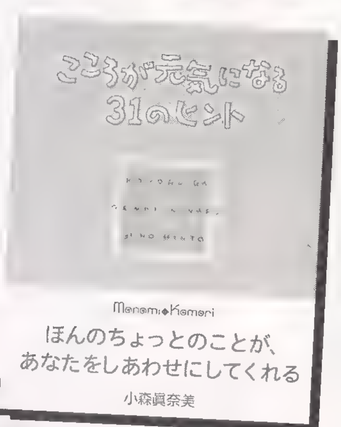


こころが元気になる 31のヒント

また大増刷出来！ 書店へのご注文はお早目に！

この本の文章たちは、長い時間をかけてわたしの「こころ」がひとつずつ「答え」を見つけてきた過程です。
あなたの「ヒント」になったら、うれしいな。

小森眞奈美



好評発売中！
本体価格 **1,100円+税**

発売記念サイン会！

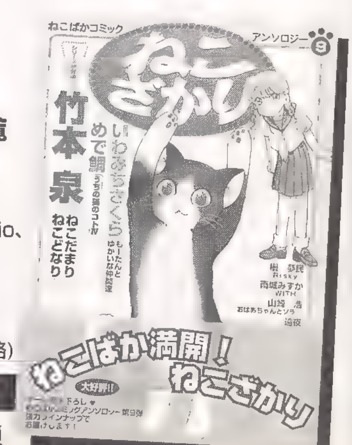
日 程	9月19日(日)
地 域	東京
書店名	書泉ブックマート
住 所	東京都千代田区神田神保町1-21-6
連絡先	03-3294-0011(代)

名古屋・神戸・大阪・八王子のサイン会は大好評のうちに終了しました。
ありがとうございました！

ねこばかコミックアンソロジー⑨
ねこざかり

今回の表紙はあの竹本泉先生！ 猫な心をわしづかみ！

表紙だけでなく、巻頭の
『ねこだまり ねこどなり』にも注目！
ファンならずとも
買いの一冊！！！



●「ねこざかり」主な作家一覧

竹本泉、いわみちさくら、めで鯛、たみ、曽根麻矢、まつうらゆうこ、ふぢたしょうこ、イラ姫&G-Studio、RYU-TMR、関さち、雨城みずか、山崎浩、槇夢民、うぐいすみつる、櫻見弘樹、げんこ、遠夜、里中守

(順不同、敬称略)

好評発売中！
本体価格 **880円+税**

好評連載！

立体小僧Aチーム

今回の題目　「ソウルエッジ／ソウルキャリバー」より　ソフィーティア／アイヴィー（クルシマ製作所）

　やあ、僕ケン坊。今日も定例に則って、古今東西に遍く存在するゲーム関係の立体物を紹介していくぞう。

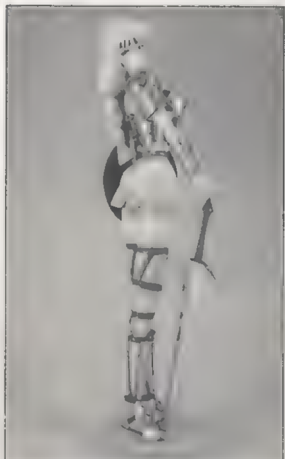
　今回紹介するのは、9月にクルシマ製作所から発売される「ソフィーティア」と「アイヴィー」の2アイテムだ！（共に1/8。お値段は¥8,800）

　原形師は、超弩級爆裂鬼殺し大人気ディーラー「オーバーダート」に所属する「佐藤　浩」氏なのれーす。今年の夏のイベントでも、マクロスの全長並の長蛇の列を築いたのは記憶に新しいねっ。

　今回発売されるソフィーとアイヴィーは、以前イベントで限定販売されていたもの。買い逃して痛恨の悔恨に駆られ続けて夜も眠れなかった立体野郎には、何とも嬉しい限りだね！

　この調子で、以前オーバーダートで限定販売されてた「タキ」と「ソン・ミナ」も発売してほしいれーす。

お問い合わせ先「(株)クルシマ製作所」電話：03-3892-1216



若かりし日のソフィーティア。何だか初々しい所が何だかもーうスピス（NB）。



アイヴィーブレードは蛇腹剣状態とノーマル状態、二つのコンパチで組むことができるぞ



プロポーションは折り紙付き！メリハリの効いたボディラインがもーうスピス（ノズフレ）

猛者通HP猛爆中

http://www.shinseisha.co.jp/

　であるからして、一見乱丁に見える今回のモセルであるが、このレイアウトは作為的に仕組まれたものであり印刷所のミスではないということを声高らかに告げておきつつ、出版業界を生き抜くためにはたゆまぬ緊張感が必要ですネと堅く締った宵の金星、と言ったところだ。

C・LAN（以下メタル）

　時に君、子ゼル時代に憧れていた職業があったと思うが、希望していた職種を簡潔かつ明瞭に我に述べてみたまえ

溯健（以下ラビット）　そうですね、幼稚園の頃の文集には「オモチャ屋さんになりたい」と書いてたと思います。僕って昔からストレートな我欲丸出しだったんですね。

メタル　我は尋常小学校時代、授業中に行われた「将来就きたい職業発言合戦」の折、「プロ野球選手希望（擦）！」と言おうとしていたのだが、どいつもこいつも「玄人野球選手希望はいパーン！」とほざきたてやがるので、我はちょっとヒネって「将来レーサーになりたいであります！」と言い放ってしまったのさ。

ラビット　野球選手とはこれまた意外、といったカンジですが　僕ァてっきりマタギにでも憧れていたのではないかと勘繰ってましたが。

　レーサーにしても、今の地位から100万光年以上遠いうえにベクトルが全然違うじゃないですか。

メタル　まあ、子ゼルの戯言だから大目に見てくれよ。

　で、今回このような話題を白々しく持ち出したのは、最近台頭してきた「職ゲー」、言わば特殊職業仮想体験ゲームについていざ語らん、との示唆を促したかったわけであるというのは先刻承知のことと思われるが、その驚愕に震えた顔を見る限り寝耳にウォーテル、ってカンジだな。

ラビット　最初からそう言ってくれれば、ここに至るまでの45ラインをもっと有意義に使えたのではないか？という悔恨の念で一杯であります。しくしく。

メタル　その無念を推進剤にして、今回もゲセロマを開始しようではないか君！と鼻息荒く、所謂ノズフレ将軍と化した我だがスピ。

ラビット　あ、そう言えば、今度セガから「救急車」をモティーフとした職ゲーが出るらしいですよ。まだ詳しい仕様などはわかんないんですけど。

メタル　ほむ。名前から察するにドライブゲームとお見受けするが。

ラビット　救急患者をスタコラッシュと病院へ運ぶゲームなんでしょうね、多分。

メタル　狂タク方式でいくなら、自分で民間人を跳ねて無理矢理患者をこさえて、しかるのちに病院へ運搬という自給自足及び自作自演なゲームシステムが予測されるがね。

ラビット　…なんでそんな必要以上にアナーキーな方向に持っていくんですか。

　でも、タイムの代わりに運搬患者の心電図及び脈拍が表示されてて、タイムアップを迎えたら患者は臨終、というシステムは盛り上がりそうです。荒っぽい運転をしても患者の脈拍が下がるとか。

メタル　…ケソも十分アナーキーさなあ。

　唐突に思い出したが、タイトーも今度電GO路線を踏襲した、新たなる「職業シミュレーター」を出すではないか。タイトルは何だったかね君。

ラビット　「土建でGO！」…ではなく「パワーショベルに乗ろう！」でしたね、確か。今度は土木ガールズとか出てくるんでしょうか。土木ギア侍とか。

メタル　きっと開発スタッフのチーフなぞは「現場監督」もしくは「親方」とか言われていたのであろうということが容易に予想できるな。

ラビット　ミートゥ。

職ギョリアンダイナマイト

ラビット　そんなこんなで大ブレイク中の職ゲーですが、その礎となったゲームには何があるんでしょうか？

メタル　職ゲーの祖と言えば、コナミの「新入社員とおるくん」を於いて他にあるまい。

ラビット　っていうか、アレは吹き荒れる社内暴力の嵐、って趣じゃないですか。矢島金太郎も霞んじゃいますよ。

メタル　ムス。とおる君は「問題社員」という範疇をマグナム超越しておると、そう言いたいわけか。

　そういえばゲーム中では、とおる君はぜんぜん働いてないしな。あまつさえ彼女に会うために勤務を放棄して会社を抜け出すのが目的だしな。

ラビット　サン電子の「いっき」はどうでしょうか。百姓一揆は虐げられた農民の嗜み、言わば職務の一環と言えるのではないでしょうか。

メタル　確かに一理あるかもしれんが、彼らとて年中一揆でフィーバーしておるわけではあるまい。一揆はあくまで人生に於けるアクセント、言わば特殊イベントといえるシロモノだろう。やはり、平素の営みそのものがシミュレートされていないと職ゲーと言えへんのじゃありまへんか。

ラビット　スかね。じゃあ、「大工の源さん」はどうでしょうか？有り余る鳶職ソウルに彩られた、キングオブ職ゲーだと思いますスピス（ノズブレ）。

メタル　あれは偶々、主人公が鳶職であっただけで、ゲームの構造上から言えば大工であらねばならぬ必然性はナナナナッシンといった所か。もしも恋人をさらわれた源さんが八百屋なら、大根片手に飛びだして行ってたと思うが。

　内容にしても、大工のテクニックを戦闘に応用しているだけで、木槌でワル共の頭蓋をたたき割ることが大工の本分ではあるまい。

ラビット　源さんが猟銃屋だったら「飛び散る汗」ならぬ「飛び散る肉片」といったサム・ライミなみの大バイオレンス巨篇になってたところでしたね。

　ドイツの変態肉屋とかも、ちいとばかしキチィかな♡ってカンジですね。

メタル　危なかったな。

ゲーセン浪漫　ギャラクティカ職ゲー

俺たちの掟

メタル　我としては、この辺で局地的に「職ゲーの定義」なるものを決めておきたいと思うがどうか。

ラビット　へい、ようがす（擦）。

メタル　まず「平素行われている職務そのものを仮想体験できる」というファクターが入っていないと、職ゲーとは言わせへんでぇ～といえるのではないかな。

ラビット　スポーツゲームはどうなるんでしょう?

メタル　アレを「職ゲー」というのはちと心苦しいさな。確かに職業に相違ないが、基幹部分は「草野球」も「プロ野球」も同じであろう。レベルの差だけが相違点として大きく映るがね。

ラビット　じゃあ「飛竜」なんかはどうでしょう?奴はストライダーズから給金をもらって働いてるわけで、いわばリーマンであり日常業務を描いてますよね。「サイファーで殺ろう」なんてジェノサイド職ゲーはどうでしょうかスピ（NB）。

メタル　お、それ、よきかな（瞳孔全開でだらじゅると抑揚なく）。…と一瞬思ったものの、「ストライダー」という職業自体が現実世界に表立って存在していないゆえ、いまいちんぐ「職ゲー」として公言できないさなあ。

　せめて「ペーパーボーイ」なみに、ゲーム内容がそれ以上でもそれ以下でもない、実際に存在する業務内容に則したものであってほしいさなあ。

ラビット　じゃあ「アウトフォクシーズ」はどうでっしゃろ?殺し屋職ゲーを仮想体験ですよモキ（猿）。

メタル　いかんともアウツ・ローな香り漂いまくりやがるのが微妙なところだな。我としては夢、溢れるといった趣を持ちつつも、我らの生活範疇に何らかの形で関っているような職業を求めたいさね。

ラビット　では「夢想家」とかはどうでしょう。

メタル　それ、職業ちゃう（目の焦点虚ろ且つ爽やかに）。

ラビット　囚人とか…ってこれは脱獄ですね、って職業じゃなくて身分じゃないですかーッ!（セルフツッコミ）

メタル　「くまの郵便屋」なんていうメルヘンソ～ルなカンジの職業はどうかね?

ラビット　グリズルって時点で予選落ちっスよ。…そうだ!子グリズルやコアラと戯れまくるエコロジカル職ゲー「ムツゴロウになろう!」なんてのはどうスかね!

メタル　ムツゴロウって職業じゃねえだろオイとか思いつつも、アイドル体験職ゲーとして「ゆうゆのクイズでGOGOでGO!」ってのはどうだろうな君!

ラビット　なんかもう支離滅裂でんがなっぷれぇぇぇ。

メタル　要するに、本物を知らない人間に「リアルさ」を感じさせつつも、ゲームとして成立させるのは大変なことなのだろう。

　シミュレーションゲームでありながら、アーケードゲームの性格上、アクション性もある程度は持たせなければならないからな。

ラビット　それで乗り物系が多いんですかね。

メタル　そこだよそこ（瞳孔全開でニヤピクとしながら）!つまりレース&スポーツ&軍事系以外の「乗り物」を探していけば、自ずと未来の職ゲー像も見えてくるはずだよ君。

ラビット　トラクターで畑を耕す「対戦開墾道」とか。

メタル　お、それいい!のったりまったりダラダラと走りつつ、烏や害虫を追い払うといった趣向になるかな。対戦はちと難しそうだが。

ラビット　厳しくつまらなさそうな気がしてきました。

メタル　では空中ブランコやバイシクルwithグリズルをモツィーフとした「サーカスぽん太（団長名）」はどうかね。

ラビット　ハイパーオリンピックっぽい種目クリア型ゲーム亜種って感じでなかなか面白そ…はっ、いっそのこと、グリチャリ部分をこってり作り倒して、クオリティ挙げつつ単品発売、その後「グリズルサーカスシリーズ」として長期的にコトを構えるってのはどうですかスピ（NB）!

メタル　（目を輝かせた子ゼル然と）いい、それ、もの、あ、すんごくいい!グリチャリに始まり、グリ玉、グリ火の輪くぐりというふうに発展、そのうちサーカスを脱却したグリズルの物語を綴る「グリズルストライダー鉄」といった外伝なども発売され、誰もが認める名作として後世に名を残すという寸法さな。

ラビット　っていうか、結局話が職ゲーから外れまくってる気が…。

メタル　あ。

（第一部　完）

猛者通信 GRIDS

■発　　行■
1999年9月30日
通巻第21貫

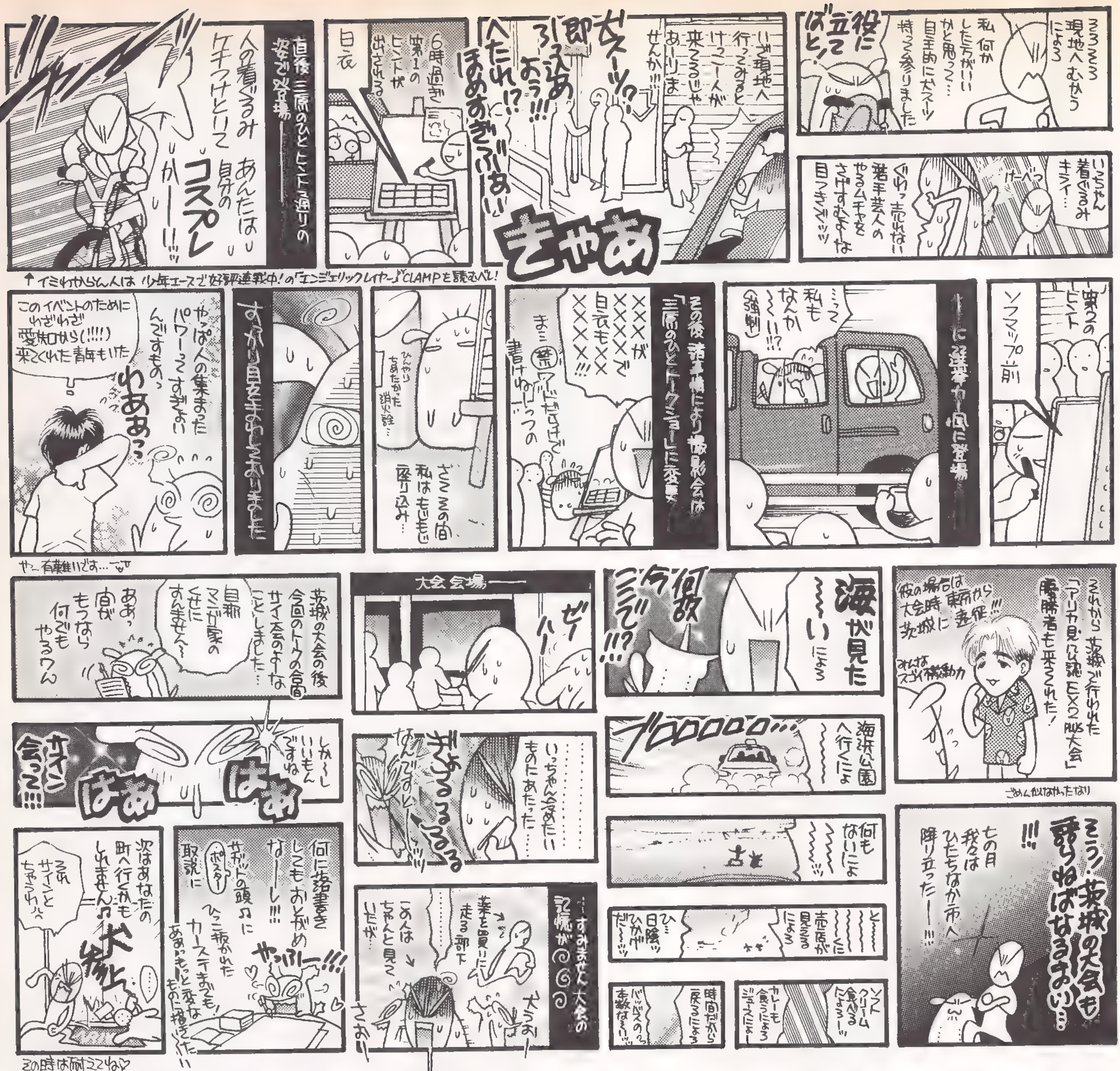
担当：ジ☆ダップセ
（C・LAN＆田渕健康）

さらば青春の光

　長きにわたって連載を続けてきた猛者通信GRIDSも、今回でひとまず第一部完、ジャ○プで言うところの「ジ☆ダップセ先生の次回作に御期待ください!」と言うところであり、オイ待てやそりゃ打ち切りのフレーズじゃないかいワーレーと最後まで締まりのないタイトル下であったりするさなあ。




ARIKAの奇妙な広告
ARIKA ARIKA AR
それなんARIKA
第11回目の巻
第3部 エジプト変
小林真文
一九九九年――どうやらアンゴルモアの「クイ奴は現れなかったようだがアリカのニクイニクイニクイ奴が この夏あっちこっちに出没した
そのうち1つが『さくら』発売記念の裏イベント…
8/5 AM 6:00~AM 10:00 秋葉原に出現する 三原のひとを 激写し 優秀な作品を撮った人には…
ゴーカ CLAMP先生 直筆さくらちゃんイラスト入り 納涼ゴザプレゼント
(スマン…犬のポン子の絵もついてる…)
ソフマップ本店前に「三原のひと捜索基地」(仮設)がもうけられヒントが入手出来るとりう…
私は偶然それをCLAMP先生のHPで知り……
裏イベント…!?
え〜…!?
アリカのHPで自分も参加する(強制)のだと知る……
だからおしえてくれよ 本人には先によぉぉ!!!
イベントは朝6時からだが日付変わる直前にアリカに来るによるよ!
↑無視
対戦ホットギミック3 デジタルサーフィン
嗯…きっと「ミヤコ・アリカ」として 三原のひとを描きました
どちらも大変腹黒なメリカだよっ
いくら賞品がゴーカとはいえ ほしいオヤジを写しに くんな集まるの!?
なのに
どんじゃーーーッ
冒頭発売の特典付ギャルゲを待つ列と共に三原の人とその部下と夜明しせねばならんとは…
しかも深夜に雨!!! 涙雨だぜ
ままままさかの CLAMP先生方の 応援参加!!!
まぁご感激ッ その死に顔は安らかだった〜
ねるな〜ッ
0時をまわった頃 秋葉原へ到着
『さくら』並んでると思う?
徹夜せな手に入らん特典ないしなあ…
あ あっちに並んでる人が!!?
いたずらな妖精のよ〜に大衆を悶絶させるだけさせて先生方は休憩へ戻られた
ああっ もっとステキなフレーズでしびれさせてェェ…
──と思ったら 無軌道な若者たちだった…
どべし
後にはヒント用のホワイトボードに直筆イラストとイベント用に描き下ろされた色紙が残されていた
!!!
こすって消えたら殺されるわ〜〜〜ッッ
三原のひとに
盗まれたらどないしよ〜〜〜ッッ
部下1
スタッフ阿鼻叫喚!!
アリカのHPで見られるよん♪
むっ 無軌道な若者で!!?
あ 入った入った 奥いの シベ●ご ブックに入ったで シベ●ご ブックや
…ナラなヤングにバカウケ…
仕事がなければ朝6時までいたいんやけどなあ…
来ました どーも… みなさんお待ちしてます
↑※部下の人(匿顔)
みなさん ?
こんばんわー
小林さんや 虎太郎ちゃん(赤子)寝た──?
そしてイベント開始時刻まで眼鏡がまぶしい「アリカの」タイトルしりとりに興じた……
いきなりむさくるしい
ぎゃふーん
悶絶しとる
悶絶や
悶絶する人妻や♪



と、いう訳で― **お仲間（アリカ社員）大募集！！**

【職　種】
①3DCGグラフィックデザイナー（ゲーム制作未経験でもOK）
②プログラマー
③プランナー

【仕事内容】
①ゲームキャラクターや背景のデザインからSOFTIMAGEやPhotoshop等を使用しての実際のゲームキャラクターモデルやモーション、背景CGの制作、及びムービー等の3次元CG映像の制作。
②ゲームソフトのプログラミング
③ゲームソフトの企画・進行管理など

【資　格】
20歳～30歳位迄の方
①基本的にゲーム制作経験の有無は問いません。絵に自信があり、ゲーム制作や3次元CGに興味がある方、グループで仕事ができる方を歓迎いたします。
②C言語またはアセンブラでのプログラム経験者、もしくはゲームプログラミング経験者

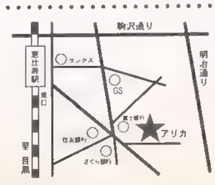
【勤務地】 恵比寿（本社）
【勤務時間】 10:00～18:00
【交　通】 JR恵比寿駅東口（ガーデンプレイス側）徒歩2分

【給　与】
月給　専門学校卒178,000円以上　大卒193,000円以上
※入社2年目以降より年俸制に変更できます（開発部員のみ）
※経験・能力等を考慮の上、優遇いたします。
※試用期間有

【休日休暇】
完全週休2日制（土・日）、祝日、夏季、年末年始、有給
※ゲームを1本仕上げたあとには2週間のリフレッシュ休暇が認められます。（リフレッシュ休暇は開発部員のみ）

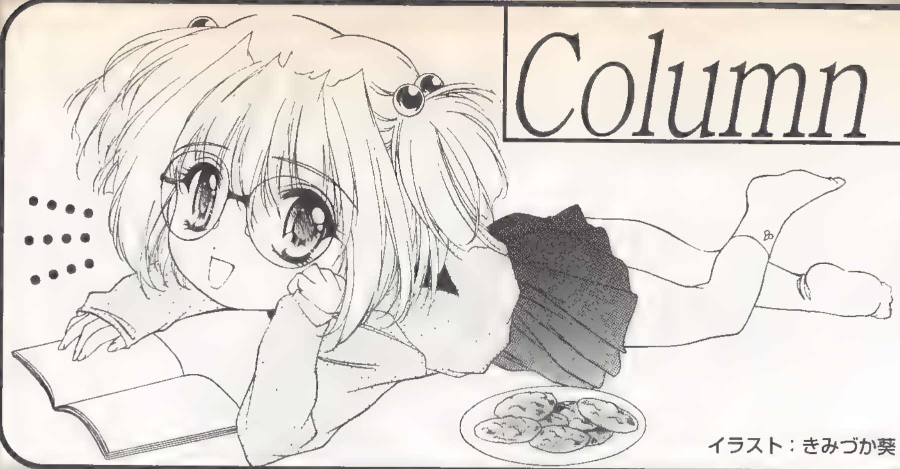
【待　遇】
昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、各種社会保険完備、退職金制度、借上社宅制度有
健保組合保養所、定期健康診断、財形貯蓄制度有

【応募方法】（応募作品は返却いたします）
履歴書（写真貼付）と、作品（下記参照）を下記人事採用G係宛にご郵送下さい。後日面接日をご連絡いたします。
●応募作品（CGデザイナー）
◎B4以下のカラー作品数点とデッサン・クロッキー数点。（必須）
◎その他、自分をアピールできるもの。
※CG作品のある方は、PICT又はBMPフォーマットで、FD又はMOメディアでお送り下さい。
※CG映像作品についてはビデオでお送り下さい。
※CG作品については、使用された機種・ソフトウェア及び制作期間を明記して下さい。
●応募作品（プログラマー）
◎使用できるプログラム言語とマシン一覧及びプログラム内容の詳細が分かる経歴書
●応募作品（プランナー）
◎企画書（A4サイズで5枚程度）
◎自分をアピールできるもの



ARIKA
ホームページアドレス
http://www.arika.co.jp

☎03-3447-1840　人事採用G係
〒150-0013 東京都渋谷区恵比寿1-20-18 三富ビル新館6階



イラスト：きみづか葵

Column Courtyard コラムの中庭

第18回 庄司と加藤&後藤の あたま てらぴ～

庄司卓（しょうじたかし）：小説家。主な著作に「それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ」（ＴＶ東京系でオンエア中）や「倒凶十将伝」（ＯＶＡ企画進行中）がある。

加藤龍勇＆後藤啓介（かとうひろゆき＆ごとうけいすけ）：ファンタジーやＳＦ小説の挿し絵を中心に活躍中のイラストレーター。1989年星雲賞受賞。代表作「光脈水焔譜」CD-ROM作品集「夢帽子」など。



そんなわけで、そろそろ『ストライダー飛竜2』が発売されるそうである。いやぁ、懐かしいなぁ『ストライダー飛竜』。やっぱり今回も「たぁたぁ」と叫びながらサイファー（バーチャロイドに非ず）を振っているのだろうか、某国のミサイルに名前を真似された（ちょっと違う）三姉妹は出てくるのだろうかと、今から楽しみである。

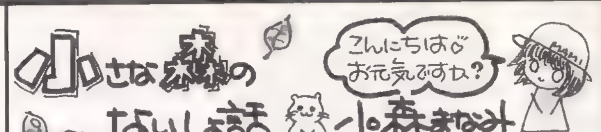
もっとも最近の若人は飛竜と言っても、『マーブルｖｓカプコン』のロボット召喚忍者しか知らないのだろうけど、もともと飛竜は2Ｄ画面の横スクロールアクションゲームの主人公だったのである。しかしまぁよく考えてみると、最近の業務用では完全に2Ｄ横スクロールのアクションゲームというジャンルはほぼ壊滅状態ですなぁ。つらつらと思い出してみるとここしばらくは『メタルスラッグ2X』とかしかないんじゃないだろうか。

僕らの世代なんかじゃ、単純に「アクションゲーム」という単語を聞くと、横スクロールアクションゲームを連想してしまうのだけれども、それこそ今の若いプレイヤーなんて「アクションゲーム」からどんなタイトルを連想するんでしょうか？　まぁ、もっともまだ家庭用や携帯ゲームではちらほらと見かけるんですけどね。

さてさて、この手の2Ｄのアクションゲームだけど、正直、僕はあんまりうまい方じゃなかった。『ファイナルファイト』みたいに、ある程度はごり押しで進んで行けるものならばいざ知らず、『アルゴスの戦士』（ちと古すぎかな？）みたいに、タイミングよくジャンプしていくステージがあるものなど、いくら残機（？）が残っていても、片っ端から奈落の底に落ちていき、結局はゲームオーバーというパターンがしょっちゅうだったのだ。当時はダメージ制のゲームでも、穴に落ちれば一発死にという仕様が多かったのである。う～～む、今にして思えばリズム音痴が苦手なのは、音ゲーだけじゃないのだな。

ポリゴンの技術が導入されるようになってからは「一度にたくさんのキャラクターを表示するのが難しい」という理由で、しばらくはポリゴンのアクションゲームはでなかったんだけど、最近になってようやく『スパイクアウト』や『ゾンビリベンジ』みたいなポリゴングリグリのアクションも出てきましたな。もっとも2Ｄのアクションゲームが姿を消した理由を、プレイ時間の長さがネックになったのだとするいう説もあるように、やっぱりポリゴンのアクションゲームも「プレイ時間が長い＝回転が悪い＝インカムが減る」傾向にあるらしい。そんな中で敢えて「アクションゲーム」として『ストライダー飛竜2』を発売しようとする、カプコンさんの心意気やよしとしよう（偉そう）。これを機会に『ファイナルファイト』『忍者龍剣伝』（凄く好きだった）、それに『アルゴスの戦士』なんかの続編も見てみたいものである。だけど穴に落ちて一発死にはなしにしてね。

第13回



『元気になろう！』

「あらあ～。すべすべ～」と、やわらかい指で撫でられた私。背中キレイねェ。すべすべ～」と、やわらかい指で撫でられた私。

おっと、これは別に想像されるような色っぽいものではなく、撮影の時にヘアメイクさんに日焼け止めをぬられていただけなのですが（笑）。女の人の手って気持ちいいんですね。それに「キレイな肌…」って言われて（さすがプロフェッショナル。これは極上のヨイショかも）と思いつつも、うれしくなっちゃったおバカなヤツです。ウフフ。

今年の夏は暑かったですねえ。夏がキンキンに夏らしくて、私はとてもよかったなって思ってます。冷夏とか、暖冬とか、人間を基準にした考え方って（「すごしやすい」ってね）なんか不自然な気がするんです。夏は夏らしく、花は花らしく、子供は子供らしく。そう生きていけたらいいな、といつも思っているので、ね。

でも、夏が夏らしかった分、今ごろ体調をくずしてる人も多いんですよね。そんな方のために今日は特製「リトルフォレストの魔法スープ」を教えちゃいます。これね、すっごくおいしくて、元気がモリモリわいてくるの。どんな人でもとりあえず「おいしーい♡」って言ってくれるんで、多分おいしいんだと思うの、うふふ。それに、冒頭のようによく肌のこと言われるんだけど、（何飲んでるの?へビの生き血?とかね（笑））別に不老長寿の薬を飲んでるわけでもなく、もし本当にそういう風に見えるとしたら、神様が私に与えて下さった唯一の才能「お料理の才能」のおかげかなあ。ちなみに「おそうじの才能」とか「スポーツの才能」とか、「機械を理解する才能」は全くないので、人生プラスマイナス「ちゃら」ってもんですが。

さてさて用意するもの。

★鳥の手羽元（スーパーで安く売ってるよ。400グラムで400円くらい）
★野菜（玉ねぎ、にんじん、にんにく、じゃがいも）
★おしょうゆ、玄米酢（なければ普通のでいいよ）

おなべに4カップ水を入れて、沸騰したら、千切りにした玉ねぎ、にんじん、にんにく、鶏肉、おしょうゆ、お酢（大さじ1～2杯）を入れてコトコト煮込むだけ。1時間くらいゲームしたり、本を読んだりしたあとは、じゃがいもの皮をむいて6つ切りして入れましょう。その時、味見を忘れずに。辛かったらお水を1カップ足して、薄かったらおしょうゆを足して。ここはアドリブでね。んで、またコトコト、弱火で1時間。

ほらぁ、お肉はトロトロ。野菜たーっぷりの栄養まんてんスープのでき上がり!と一っても簡単でしょ。

添加物も入ってないし、何より愛情とコラーゲンがいーっぱい♡これに炊き立てのごはんを食べてぐっすり眠れば、きっとあしたは元気になっちゃうよ。

元気ってのは元の気なんだと思うんだ。きっかけさえあれば、誰でも元に戻れるはず。さ、新学期も一緒に頑張ろうね！



小森　まなみ（こもりまなみ）

「みんなどうもありがとう!」おかげさまで「31のヒント」は売り上げ好調です。名古屋星野書店ではベストセラーの第3位。うれしくて記念写真を撮っちゃいました。

〈まみ姉近況報告〉

10月16日のバースデイにベストアルバムをリリース決定！新曲3曲プラス、今までの10枚のアルバムからのベストチョイス13曲を含む計16曲。タイトルは『Be station』！（KICS-747）。初回限定予約特典にはなんと「リカちゃんCMソング」「新ミンキーモモOPテーマ」などを含む廃盤ソング名曲コレクションCDがもう1枚付くゾ。次号には、そのジャケット撮影のために「日本のステキなところめぐり3日間秘話」が載るよ。体感温度40度の砂丘で倒れてしまったまみ姉の写真をお楽しみに～。

来る9月19日（日）東京神田の書泉ブックマートにて、14時からサイン会が行われるよ。みんなで応援に行こう!!

第13回

SEGA™ 名越稔洋の アナログスポット

だって好きなんだもん。

暑～～～う!!もーイヤ。何度も言いますが。夏ダメ。夏反対！夏却下!!…ふう。少しすっきりした。

さて話は一気に変わって、俺は忙しくなると、ある行動に走りがちになります。それは「衝動買い」別名「無駄づかい」とも言います。

仕事の少ない日曜日なんかに少しでも時間ができると、いきなり渋谷や原宿、横浜辺りに出向いては、気になるモノを物色します。

今までに色んなモノを買いあさりましたが、中でも昔からどうにもスキでスキで、もちろん今現在でも気になるモノがあれば、這ってでも買うモノがあります。それは「ジーンズ」こればっかりは、自分でもおかしいと思う。まさに持病です（ここから先は興味のない人にはまったくつまんないと思いますが、許してください）。

ハマるようになったきっかけは、もうずいぶん前になるんですが…。昔住んでいた蒲田の付近に古着屋があって、そこで1本のジーンズを見た時が最初です。Leeの101の50年代のモデルでした。その当時は年代や型名や品番等はまったく解らず、ただ「なんて色がキレイなんだろう」と、ひたすら感心していました。

そしてそれからというもの、何回もその店でそのジーンズをじっと眺める日が続きました。ある日、店のオヤジに「よっぽど気に入ったみたいだね、まけとくよ。どう?」と言われ、聞くと15万円。お店の付けた定価は20万円でした（なんで、古いジーンズがそんなにするんだ?…）。と思い、買うのはいったんやめたんですが、後日やっぱり欲しくなって結局、購入しました。買うと今度は、自分の買ったモノがいつどこで作られたのか?とか、そう当時はどういう時代だったのか?とか調べるようになってきて…そこからハマった。いつぞやは虫歯になって、歯医者に払わなきゃイケナイお金を、ジーンズの手付金にしたこともあったなぁ。しかも、後々にその歯が大変な事になって、いいジーンズ2本ぐらい買える金がかかった事もありました。ほんとにイカレてますな。とほほ。

今までに20本ぐらい買ったけど、もう考えたくない金額…でも後悔してません。自慢は今でも全部履いてる事。大事にしてます。ほころびたら、ちゃんと直すし。でも自分の好きな商品への対価価値って個人が自由に持っていていいんですよね。でもたまに俺のジーンズに払うお金が異常という判断から、俺の金銭感覚自体がすべてにおいて大幅に狂っていると思われる事もあるようです。が、それは間違い。別に俺だって1本1万円のつま楊枝を使ったり、一本10万円の牛乳を飲んだりしてる訳じゃない。正確に俺を批判するんなら「ジーンズに対してバカな金を払うヤツ」が正しい。それは認める。でも何て言われようと好きなんだもん。仕方ないじゃん。

ゲームだって、気がついたら基板や筐体ごと買えるぐらいのお金突っ込むことだってあるでしょう?一緒にするなって?スキだから仕方がないと言う意味では一緒です。でもだからこそ俺は他人に「そんなモンに、なんでそんなに払うんだ」的な事は言わない。冗談で言う事はあっても、卑下したりする意味で言ったりしません。むしろそういう奴の方がおもしろいし、人間らしい。と、言いたい訳なんですがこの前、またジーンズを買った時、嫁さんに「いい加減にしなさい!そんなに買って、何になる訳!?」と聞かれ、苦しまぎれに「でも、ジーンズを探すおかげで、都内の色んな場所を覚えていくんだよ」と言ったら「でも、覚えてんのは結局ジーパン屋だけじゃん!!」とメチャ正論を言われて、すっかりヘコんでしまいました…。



名越　稔洋（なごしとしひろ）

株式会社セガ・エンタープライゼス第11AM研究開発部部長。「デイトナUSA」を筆頭に、「スカッドレース」や「スパイクアウト」などをプロデュースしてきた。

第15回

1P 00 HIGH SCORE 10000 2P 00

三國満のARCADE心中

MISSION：15
旬のゲームと心中！第3弾「KOF'99（SNK）」編

KOFの夏が今年もやってきた！

毎年恒例、KOF最新作登場！となりました。「ああ今年もかぁ」と画面写真を見るんですが、毎年思ってしまうことの1つに、「SNKの情報は漏れないのがすごい！」ということです。発売1カ月前ぐらいにしか詳しい情報が出てきませんので、SNKの社外への情報流出管理の徹底ぶりには、いつも関心しています。下手に「出すよ！」と宣伝しておきながら、その後ズルズルと発売日が延びてしまい、期待していたプレイヤーがもう冷めてしまっているというメーカーも少なくありません。発表時期は、慎重に行うモノなんですよね。

オペレーターにとってはKOFは王道！

そこで、今回はSNKのKOF'99を取りあげてみたいのですが、驚くべきことに、このシリーズもはや6年目。1年に1本のペースでリリースされているにもかかわらず、ほとんどのゲーセンで1年は稼働してしまうという、このゲームにおけるオペレーターの信頼度の高さは言うまでもありません。

KOFシリーズはヒットして当然とまで期待されていますが、シリーズも長くなると「新しくなる度にインカムが落ちてくる」「見た目が一緒」「少しずつ値上がりしている」といった声も少なからず聞こえます。6年間も同じMVSのシステム基板を使っているわけですから、グラフィックが見劣りしたり、容量も増えてコストが高くなるのは仕方のないことだと思います。

しかし、新しいシステム基板よりも安くて長持ち（これが重要）というのは、オペレーターにとって極めて重要な要素です。KOFシリーズは決して高い買い物ではないと思えますし、むしろ今までが安すぎたともいえるでしょう。

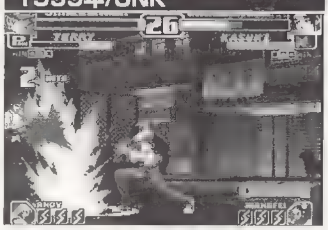
私としては、毎年リリースしてくれて、インカムも安定、そして長持ちするといった、この3点をクリアしているタイトルは、まさに「王道タイトル」と呼ぶにふさわしいと感じています。

しかし、これほど信頼度の高いKOFシリーズも、仮に外したら次は厳しくなることは必至です。この点で、続編を作るということは、自動的に大きなリスクを背負っているともいえるでしょう。

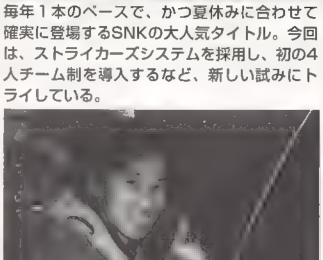
オペレーターのわがままに、メーカーは応えていく義務はあると思いますが、ストII時代の美味しい思いを味わってしまっているオペレーターも多いので、オペレーターも、ストII以前のゲームセンター経営を思い出して、初心に戻ってKOF'99を盛り上げていくべきでしょう。

ゲームを入れればインカムが入るといったゲームを待っているようなオペレーターには、必ずしっぺ返しを食らうことになるでしょう。KOFシリーズも、いつまでリリースしてくれるかどうかはわからないのですから。

今回の動作チェック！
「ザ・キング・オブ・ファイターズ'99」
1999年/SNK



毎年1本のペースで、かつ夏休みに合わせて確実に登場するSNKの大人気タイトル。今回は、ストライカーズシステムを採用し、初の4人チーム制を導入するなど、新しい試みにトライしている。



三國 満（みくにみつる）
アーケード業界の明日を見つめ続ける自称アーケードマニア。基板屋・ゲームセンターに勤めてきたノウハウを生かすべくまた業界に復帰。iMacのノート版「iBook」がついに発表され、営業のお供にと購入を検討中。さて貯金するか…。



つーわけで今回はちょこりちょこりとキャラの出揃いつつある鉄拳TTでありまする。また。ちょこりん。
今回の目玉はチェンジボタンではありますがある意味やはりアレでしょうな。コケ。
チキンマーク。もう、いかにも賛否両論を呼ぶあのマーク。
格闘ゲームの中でかなり、おもいきったマークっスよね。アレ。
個人的にはチキンプレーヤーは対戦相手としては好みなんですがね。よーしゃなく倒せますし突進キャラのジュリア使ってるんで引いてくれたほーが戦いやすいっスし。…でも引ーてどーしよーってんでしょーかね。
鉄拳は攻めてこその鉄拳なんスがねー。
あら、今回なんかまじめっスな。
シェー。ホエホエ。ペギュ。ポゲー。



●すがわらくにゆき…おやじが倒れて大変だけど、鉄拳は捨てない漢気マンガ家。

編集協力：友人代表F田氏

第14回

西谷亮のAKIRAがんばる!

隠しって隠しなのか?

おひさです。西谷です。久しぶりに家の掃除をしました。(まだ完全には終わってないんですけどね。)

いやー、出ますな。ゴミが。家のスペースの3分の2はゴミだったということが、証明されました。教訓：部屋の掃除はこまめにしましょう！ゴミに家賃を払うのはもったいないです。

そもさんっ！「隠し」というのはこれいかに？」せっぱぁ！「見えなくて、わからないものであるが如し！」と、唐突なスタートですが隠しって、一体なんでしょうね？私的には「隠し」の概念はずいぶんと変わってきた気がします。では、「隠し」の歴史をひも解いてみるとしましょうか。

今では信じられないことですが、昔々のその昔は「隠し」っていう要素自体が非常に新鮮さをもっていた時代がありました。そのころの「隠し」は主に「隠しキャラクター」と呼ばれていて、シューティングや、アクションなんかで、特定の場所を攻撃したり、特定の操作をすると、現れるものを指していました。

それがブレイクするきっかけになったのがナムコ作「ゼビウス」です。そのゲーム性やグラフィックの新鮮さなど、十分に完成されたすばらしい作品でもあったのですが、更に人気を高めることになったのが「ソル」(一見何もない地面に弾を撃ち込むと出現、高得点のため、うまくなるためには出現させるのが絶対条件)や、「スペシャルフラッグ」(こちらは1UP)です。

これらの「隠しキャラクター」をいくつ出現させるかが、直接ゲームプレイの上手いヘタにつながっていたので、皆がみな出現箇所を探すのに血眼になっていました。この後、ほとんどのゲームに「隠しキャラクター」が採用されていきました。「隠しキャラクター」さえ入っていればゲームが売れる」とこんな言葉も出ていたほどです。ところがこの風潮は「あっ」という間に逆転します。あまりにも「隠しキャラクター」がもてはやされた為に、世界感をぶちこわしすぎた物や、ゲーム性にまったく関係の無い物までがゲーム中に氾濫しはじめたのです。当時のゲーマー達からは非難轟々です。「隠しキャラクター」は徐々に影をひそめはじめました。

今日の「隠し」というものは「裏技」や、対戦格闘でいうところの「リリースキャラ」、シューティングの「隠し機体」などを指しますが、今では当たり前のである、「リリースキャラ」のブレイクを起こしたのが、カプコン作「スーパーストリートファイターⅡX」(ながっ)ですね。発売してからしばらく経ってからのプレイヤーキャラとしての豪鬼の出現は衝撃的でした。

元々「隠し」っていうのは、開発者のお遊びで入れていたものとかが多いのではないでしょうか。隠してあったからこそ、希少性があり、ユーモアがあり、不思議感があったのです。今時の「隠し」は、希少性なんかなく、もうあるのが当たり前で、「いつになったら出てくるんだよ?」って、怒ったりなんかして…。

これはもう隠しじゃないですね。単に、何らかの条件で、本来あるべきものが制限されているだけです。こんな「公然の隠し」を皆さんはどう思われますか？でも無いと物足りなかったりするもんなんですが…。



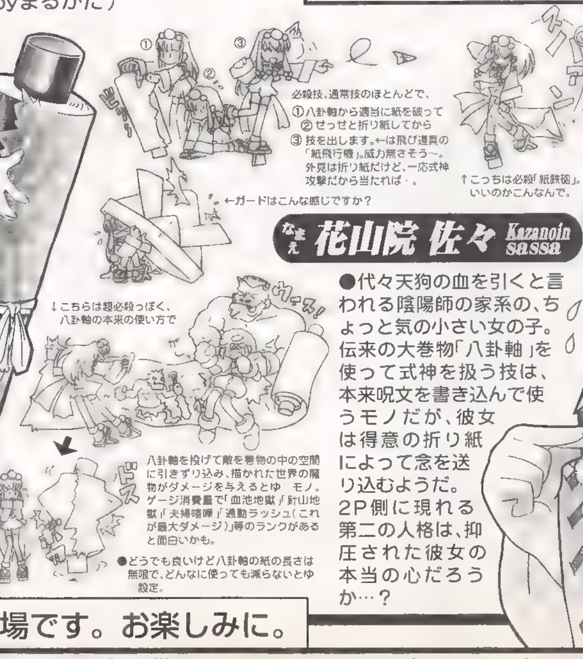
西谷 亮(にしたにあきら)
株式会社アリカ　代表取締役社長兼第一開発企画部担当。
長年勤めてきた(株)カプコンを'95年に退社。独立して(株)アリカを設立。
ひらめきエンカウント率の高い若社長。

Pandora Charaat
パンドラ・キャラット

ここはオリジナルでゲームキャラクターを月替わりテーマで創造していこうという、メストには珍しい能動的なコーナーである。
キャラ愛好心溢るる君は要チェックや！

●今回は『なんか和風の格闘ゲームのキャラ』です。巫女さんとか山伏とか、そんなイメージで描き始めたのですが…やっぱり変な人になってしまいました?
(byまるかた)





なまえ　花山院 佐々 Kazanoin sassa

●代々天狗の血を引くと言われる陰陽師の家系の、ちょっと気の小さい女の子。伝来の大巻物「八卦軸」を使って式神を扱う技は、本来呪文を書き込んで使うモノだが、彼女は得意の折り紙によって念を送り込むようだ。2P側に現れる第二の人格は、抑圧された彼女の本当の心だろうか…?



次回は、こうのゆきよさんの登場です。お楽しみに。

このコーナーでは皆さんからテーマを募集します。ハガキに描いてほしいキャラのテーマ(登場させるゲームジャンルや衣装などの**くくり**)を書いて、「パンドラ・キャラット」まで。また、このキャラ買った！というメーカーさんのご連絡も随時お待ちしています(本気と書いてマジと読む)。



「自分(達)のスタイルこそがスタンダードである」という意識が強すぎて、それに外れたことするプレイヤーをいたずらに排除するようなことはしたくないですね。

PROFILE

生年月日：1972年3月12日
出身地：神奈川県大和市
座右の銘：やりたいようにやる
初担当ゲーム：アルティミットエコロジー（カプコン）
代表攻略記事：スーパーストリートファイターⅡX（カプコン）、ヴァンパイアセイヴァー（カプコン）、電脳戦記バーチャロン オラトリオタングラム（セガ）、19XX（カプコン）、ストリートファイターⅢ3rd（カプコン）
今までで最高のゲーム：バトルテック（VWE）

DOH-R

ダストオブヒューマン ～アーケード世代の落とし子たち～

第8回　ゲスト／ゲーメストライター・GED
構成：C・LAN　田渕健康

ジェッターズ倶楽部（※1）の名に賭けて

C・LAN（以下C）　ついさっき知ったのだが、DOH-Rのホスト役にジ☆ダップセを推挙したのはGEDだという話だが。

GED　そーうなんですよ実は。お二人さんイイ仕事してるじゃないですか。

スーさんとファミレスで話しているとき「一人称で書くのはただ好きなゲームの思い入れだけで終わってしまいがちだけど、インタビュー形式にしたら話に幅が出るんじゃないか？」って思ったんだよ。で、ダップセの二人が聞き手なら何となく面白そうな展開になると思ったんだよね。

田渕健康（以下渕）　微妙な選択だな（笑）。

C　で、恒例の幼少っ話あたりから聞かせてもらおうと思う次第なのだが…ほう、生まれは大和か。

渕　大和っつったらオレンジ（※2）勢ですな。

GED　あ、そういや、編集部入る前に、俺まさ兄ィに会ったことあるんだよね。

C　言ってたね、そういや。

渕　なになに？

GED　ゲ屋宅配便でオレンジハウスに来た時、俺の友達とまさが対戦したんだ。

まさの小ドス（※3）が超炸裂した、凄まじい試合だったよ（笑）。

渕　小ドスって本田の？

GED　あのころ、本田の小ドスが何となく強いとは聞いてたけど、まさかあそこまでやるとは、ってカンジだったなあ（笑）。

C　あの頃の我はストロング街道をひた走っていたさね。

GED　ブランカに対して、じっくりと考えた末に本田を選んだってのがもう妖しいよね。徹底して小ドス攻勢なんだもん。

C　まあそのことはもう置いておいてだな（苦）、幼少の話を頼むさなあ。

GED　俺、そんなに昔からこってりとゲームをやってたってカンジじゃないですよ。

小さいころから駄菓子屋ゲーセンには通ってましたけど、俺は連れのプレイをずーっと見てるだけでしたし。

渕　軍資金不足で？

GED　いや、別に「やりたい」と思うわけでもなく、連れはゲームをやって、俺は横でそれ見ながら菓子食ってる、という具合に。

時々はやってましたけど、やみつきになるでもなく「あーむずかしいなあ」と思ってました。

C　ふむ。ゲーム自体は好きだったんだろうな。

GED　親は嫌ってましたけどね。でも、年に一度行ってた家族旅行での宿泊先では、親公認でゲームをやることができて。昔はそれが凄い楽しみでしたよ。

C　旅先での無礼講感もあったといえような。

GED　で、中学に入ったころ、近くのオモチャ屋の一角がゲームコーナーとして拡張されて、グラディウスとか入ってたんだけど、そこでもまだ「見てる」だけで。

渕　エンジンかかるのは遅かったんだね。

GED　でも、その直後に初めて「ハマった」ゲームが来るんですよ。「ファンタジーゾーン」なんですけど。

C　FZって、DOHではよく出るタイトルさなあ。

渕　そんだけ、皆に与えるインパクトが強かったんでしょうかね。

GED　どうしてファンタジーゾーンにそこまで魅かれたのかは謎なんだけど、音楽や画面の雰囲気は超好きだったな。初クリアできた時は無茶苦茶嬉しくて、泣きそうになりましたよ。

渕　エンディングでオパオパのオヤジ（※4）と共に涙を流した、ってカンジ？

GED　やんないでしょ（笑）。

ゲーム奴隷への道

C　そして、GED23歳の春が来るわけだが。

渕　…まさ兄ィ、10年抜けてますよ。

C　ムス。ではFZの続きを聞こうか。って言うか、その頃はもうオレンジには通っていたのかね？

GED　いや、そのころのオレンジはランクが高いので有名で（笑）。曼蛇（※5）のプロミネンス（※6）は普通、「ぼわっ、ぼわっ」てカンジで出るけど、オレンジのプロミネンスは「ぼわぼわっ」って連続して出てたもんなぁ。ファンタジーゾーンの弾の色も、なんか違うの飛んできてたし（※7）。

「あれ、変だなあ。この店だけ難しいぞ」とは漠然と思ってたんですよ。

渕　まだ「ランク」の概念を知らなかった時に気づいてたとしたら、やはりゲーマーとしての素地はあったんだな。

GED　高校は藤沢の方に通ってたんだけど、ジョイパーク（※8）というゲーセンで、ぜんじさんを見たことがありましたね。

渕　通ってたのかな。

GED　仲間と一緒に来てて、「イメージファイト（※9）」の2-2の復活パターン作るためにずーっと回してましたよ（※10）。

俺も2-2で復活できなかったから「ああ、やっぱりこって難しいんだなあ」と思ってましたね。

C　イメージファイトをそこまでやり込んでるってことは、既にその頃は相当ゲームにの



編集部から徒歩1分の焼き魚定食専門店「魚玉」は編集部でもファンが多い。GEDもよく来る一人だ。

用語解説

※1…ライデンファイターズJETを嗜好する編集部内同好会。会員はGED（会長）、まさ、K－TANの3名※2…鶴間のゲーセン。SHO編参照※3…E・本田の小スーパー頭突き。無敵時間があり対空技として強かった※4…FZのラスボスはオパオパのオヤジに寄生した虫(?)で、倒すとEDで涙を流す※5…コナミ86年のシューティング「沙羅曼蛇」の略※6…沙羅曼蛇3面の画面上下から吹き上げる炎※7…ちゃっき一編参照※8…藤沢のゲーセン※9…イメージファイト。88年アイレムから発売された全2周の縦シュー※10…身内の複数の人間で同じゲームを繰り返しプレイすること※11‥88年アイレム販売のパズ

り込んでるってカンジさね。

GED 高校はわりとサボりまくりで（笑）。出席日数やばかったですね。卒業できたのは先生方の努力の賜物でしたよ。感謝してます（笑）。

C 学校では珍しいタイプだったのかね？

GED そうですね。ゲーマーは少なかったような…。

でも俺は授業中とかは、当時のメストに載ってた「迷宮島（※11）」の面データを使って、開放手順を考えたりしてましたね。

渕 いきなりヘビーゲーマーになってますな。

GED 実は一度、迷宮島のマップを授業中に作ってたとき先生に見つかったことがあったんですよ。

「これはなんだ？」と言われて、「はあ、ゲームのマップです」と素直に謝ったら、何故か「うん、がんばれよ」とか言われて。謎（笑）。

渕 何の先生？

GED 地理の先生でした。

C 「そそそそのマップは迷宮…そうか君も、いや何でもない…」とか言ってなかった？

GED そんな妖しい素振りはありませんでしたよ（笑）。

渕 地理の先生だから迷宮「島」を見逃してくれたとか。

GED それもないでしょう。

オレンジの怪

GED そうだ、思い出した。俺、高校のころは「コンピューターランド（※12）」というゲーセンで、「月間ハイスコア」というのをやってたんですよ。

渕 なに？それ。

GED 月末締め切りのスコアを店単位で集計してて、筐体にはぺたりと「現在のハイスコア」が貼ってあるんだよ。それで一位をとれば「10クレジットがタダになる」って特典があって。いつも月末になったらそこに行って、10クレジットをゲットしてたよ。

C そこでは普段から常連だったのかね？

GED いえ、他の店で練習して、月末になったら店に行ってスコア出してましたね。それもタダクレジットで。

C クレジットは貯金できたんだ。

GED そう。で、最初からその店でやりこんでスコア伸ばすと競争になってキツイから、締め切り間際になって行ってたんだよ。

渕 狡猾な立ち回りだな。メインはオレンジ？

GED 高校以降はそうですね。割と通ってました。

C そういや、オレンジハウスは「祟られている」って話を聞いた覚えがあるが、それはマコトかね。

GED なんですかそれ（笑）。七不思議とか？

C そんなノリだったと思うが。って言うか、編集部でKALが盛り上げてたんだったな、確か。

渕 どんな話ですか？

C 「オレンジのキャプコマ（※13）、絶対天丼（※14）が出ねぇよ！」と親の仇みたいにえらい剣幕で胸倉を掴まれたりしたさなあ。

渕 なにぃ（笑）。

C 他にも「オレンジのアウトラン（※15）、霊がついてて電源切ってから勝手に動いたって話だよ。他にもまだあったような気がするが。

渕 そんな無茶な。まあ、オレンジだけ仕様が違うってこたあないでしょう（笑）。

GED 七不思議というわけじゃ無いけど、俺がR－TYPEやってたと時に筐体から煙がモクモク出てきた時はビビッたよ。

「換気扇回しといて～」とか言われたから、電源切って台の上に昇って回しといたけど（笑）。

C 何と言うか、細かいことにこだわらないおおらかな気質を感じるさなあ。

GED 名札の所に「戦闘員A」と書いた店員がいたりしたな。編集の「しもでん（※16）」なんだけどね。

渕 ナメてんな。

GED 何か変な所だけど、居心地のいい店でしたよ。対戦が流行ったころは灰皿が飛びかったりしてましたが（笑）。灰皿投げた奴は当然出入り禁止になるんだけど、禁止期間が解けたらまた顔をだすという具合に。

渕 店中心でゲーマー同士が繋がってた、ってカンジだね。

3Dの鬼

C GEDと言えば「3D視点ゲームの雄」といった感があるがどうかね。

GED やはり「バトルテック（※17）」にハマッたのが原因ですかね。

あのゲームから受けた衝撃は凄かったですね。

渕 俺、あのゲームのことは詳しく知らないんだけど、どの辺がそんなに面白かったのかね？

GED ズバリ、自分が「パイロットになれる」ところですね！バトルテック以前にも3D視点のゲームはあったけど、殆どがリアビュー（※18）のゲームで、3D視点がもたらすべき「臨場感」に欠けていたと思うんだ。ゲームによってはそれでイイと思いますが、やっぱりテックは臨場感が段違いなんですよ。

例えば、バーチャロンなんかは自機を背後から見てるから、自分は「パイロット」ではなく「テムジン」なんですよ。バーチャロイドを動かしてるわけですよ。

でも、テックに於いては、自分が演じるのはイコールで「パイロット」なんですよ。

密閉された空間の中、暗闇に計器類だけがボンヤリと浮かんでる様を思い浮かべて下さいよ！

渕 ミットナイトランディング（※19）は駄目かね？

GED あれは中で寝ちゃうでしょう（笑）。それはおいといて、やはり「自分と相手が違う画面を見ている」というのは当時（90年）では斬新だったなあ。

C 独立基板を使った通信対戦の先駆けであろうな。

GED それぞれの視点を持ちつつも、プレイヤーが一つの世界に存在しているという独特の感覚、それがテックのウリだったんだけど、今思うと10年ぐらい早すぎたね。

渕 え？なんで。

GED アイディア云々ではなくて、単純に技術力の話。

C 確かテックは秒間30フレーム（※20）ではなかったか。

GED そうだね。当時から、やっぱり若干操作性に問題があったかなあ。あのゲームって、凄く細かいバージョンアップが繰り返されて進化していったんだけど、ちょっと複雑なことをやろうとすると、極端にレスポンスが落ちたりしてたんだ。

渕 今の技術でやれば凄いのができそうだが。

GED 日本じゃ無くなってしまったけど、アメリカじゃまだまだ盛んみたいだよ。

この前も、俺の友達がアメリカで開催された大会に出場してきたばかりだし。

C ほむ。日本では見なくなったと思いきや、海の向こうではまだまだ現役だったか。

GED 俺も、最新版の奴をやってみたいんですけどね。

渕 3Dモノといえば、アーケードに限らずWindowsで結構出てると思うが、その辺は遊ばんのかね？

GED 「メックウォリア」シリーズはやりましたよ。さすがに、テックにあったような「ジョイスティック＋フットペダル」ではやってないですけど。

それに「コックピット内に座ってプレイする」という臨場感も大切な要素だと思うんだ。やっぱり、家庭用では代用できない面白さが多分にありましたね、アレには。

渕 専用筐体でなくてはなら

バトルテック（VWE）

最大8人までプレイ可能な対戦ロボットシミュレーション。プレイヤーはメックと呼ばれるロボットの操縦士となり、任意の人数でチームに分かれて敵チームと闘う。制限時間は10分で、倒されてもスタート地点から復活できる。与えたダメージがポイントとなり、チーム内の総合ポイントで勝敗が決するシステムで、4対4に分かれてプレイするのが普通。初級、中級、上級の3コースがあり、ランクによって使う計器の数が増えていき、複雑なことができるようになっていく。

プレイヤーはコックピット状のボックスシートに座り、計器類を操作しながら画面情報のみで戦闘する。インカムを着けての通信も可能で、臨場感溢れる陸戦が楽しめるため、編集部内にもファンが多く、やったことがない人間のほうが少ないくらいである。



コルクボードで3方を遮断。仕事に没頭できる環境造りといったところか。几帳面で机は基本的に片付いている。隣のMVPも覗きこむほどだ。

用語解説

ルアクション。※12…コンピュータランド○○店※13…92年カプコンの横スクロールアクション「キャプテンコマンドー」※14…敵キャラのマービンなどがランダムで出す体力大回復アイテム※15…86年セガ発売の大型筐体レースゲー。大ヒット作※16…現ゲーメスト編集チーフ。GEDはしもでんの紹介で入社した※17…カコミ参照※18…自分が画面内に見えるタイプの3D視点※19…87年タイトーの旅客機を題材にした着陸シミュレーション※20…1秒30コマ。現在は秒間60フレームがほとんどである※21…渋谷のアミューズメント施設「Dr．ジーカンズ」

ない、という理由が大いにありやがるなあ。

C GEDは渋谷のジーカンズ（※21）でもバイトしていたそうだが。

GED 編集部に入る直前まで働いてましたね。その頃、日本には「横浜バトルテックセンター」と渋谷のジーカンズにしかバトルテックができるところがなかったんですよ。だから、渋谷と横浜は妙に対抗意識を燃やしてて。店員って、他に客がいないときにはプレイして相手を務めなきゃならなくてですね、俺は横浜から遠征してくる連中を迎撃する役目でした（笑）。

C へえー。店員が対戦要員なのか。

GED 店員には女の子もいて、その子にも戦いのノウハウを教えてたんですよ。で、遠征組が女の子に負けたら凄く悔しがってたのが面白くて。どれだけその娘を強くできるかという「育てゲー」でもありましたね（笑）。

渕 女の子に戦闘マシン熱血訓練を施すというと、テレ東深夜枠でもありそうな話だな。

GED で、負けた連中はますますやり込んでくれて、店側としてもとっても好循環だったと。「腕の差」ってのはちょっとやそっとじゃ埋まらないゲームだったから、頭の中で空間を把握して、地形をイメージしながらプレイするという感覚を養うには、いかに実戦を積むかが重要だったんですよ。

渕 ただの「データゲー」じゃないんだな。

GED プレイ中に「空間」を感じさせてくれるゲームは貴重ですよ。バトルテックで一番衝撃を感じたのは、その部分でもあるんですよ。

これからのジェッターズ倶楽部

C じゃあ、誌面も詰まってきたってきたことだし、今後の展望なぞを。

GED うーん、特に無いんだよなあ。

渕 ももやんにはもっと働いて欲しい、とかでもいいよ。

GED （笑）。

C たった今原稿あがったばかりの、ストⅢ3rdムック2冊目の宣伝とかは？

GED いやあ、大変でした（笑）。3rdって久々のマニアゲーだったけど、G-MODELの大会などで対戦マニアの熱意を見ると、まだまだアーケードゲームもいけるじゃん、って思いますね。今までは「今の格闘って惰性でやってんじゃないの？」と思うこともあったけど、サークルでやりこんでいるのをみたりすると、やっぱり安心しますね。

C そういう人たちを大切にする記事を書きたい、とかいうのはないのかね。

GED そういう人たちと張り合えるようになる記事を書きたいですね。

あとウチのライターに限らず、多くのゲームマニアは、一般のプレイヤーより深くゲームに取り組んでいるぶん、対戦ゲームなんかでもすぐにセオリーが固まってきますよね、身近にうまいプレイヤーがいればいるほど。攻略が早いのはいいことだけど、「自分（達）のスタイルこそがスタンダードである」という意識が強すぎて、それに外れたこととするプレイヤーをいたずらに非難するようなことはしたくないですね。「自分たちの中だからこそ成り立っているセオリー」というのもあるわけで、それが押しつけにならないようにこれからも注意していきたいとは思っていますよ。

C 今、NAOMI基板でいくつか3Dものがラインナップされてるけど、その辺は？

GED もちろん期待はしてますよ。でも、別にレバーとボタンにこだわらなくても、新しい発想を持った、楽しく遊べる3Dゲームも出してほしいですね。

渕 家庭用やパソゲーだけじゃなくアーケードにも、と付け加えたい今日この頃だが。

GED 何だかんだいって、ゲーセンは「ゲームが置いてあるから」というだけじゃなく、「場所そのもの」が好きだからなあ。これからもゲーセンを盛り上げるゲームに期待してますよ。

C・**渕** ですね。

石井ぜんじが語るGEDの真実

GEDは自分のスタイルをきっちり持っているプレイヤーである。ゲームを担当する際にも、その時のブームや他人の意見に流されることなく、自分で納得のいくゲームを選んでいく。

そして自分で選んだゲームは、自分のペースできっちりこなしていく。特に、対戦格闘ゲームを担当したときは、勝負にこだわって勝ちに直結する行動を冷静に行うのが特徴。技におぼれず、実戦的なスタイルを構築していくので、読者はわかりやすいだろう。

しかし、その固まった自分のスタイルを押しつけることなく柔軟に提示していける能力も持っている。押しつけられるのが嫌だという性格が、逆にプラスに働いているように感じられる。

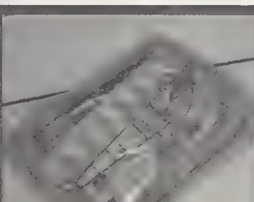


ゲーセンは「ゲームが置いてあるから」というだけじゃなく、「場所そのもの」が好きだから…

プレゼント&次回予告！

カプコン2Dものと3Dゲームを中心に攻略するGED編はいかがでしたか？ちなみに読み方は「ジェド」です。

今回のプレゼントは本人所有のヴァンパイアハンター（カプコン）基板です。当然CPⅡマザー込みですので、ロムを購入すればいろいろなゲームが安価で楽しめます。



ご希望の方は、官製ハガキに住所、氏名、年齢、このコーナーで扱ってほしいライター1名（編集者でもかまいません）を明記のうえ、新声社「DOH-GED」係までお送りください。抽選で1名の方にプレゼントします。なお、発表は発想をもって変えさせていただきます。

さて次回、毒のある発言で皆の肝を抜くA級シューター

RED

氏の過去を解き明かします。お楽しみに!!



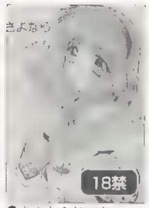
●桜っち総集編
No.13592 価格¥1,300
■88P ★すたじお桜っち
樋上いたるさんら多彩な作家陣のLeafネタ総集編です！



●VIRGINITY
No.13633 価格¥1,100
■60P ★JOKER TYPE
商業誌に連載された西又葵先生のONE本。ファン必見



●FOREVER
No.13601 価格¥800
■36P ★BLACK ANGEL
REN先生が描くKan○nの美少女達は一見の価値あり！



●さよならじゃない
No.13631 価格¥800
■36P ★怪奇日蝕
あゆとの素敵な一日を描く。ファンなら買って損なし！



●まじかるカノン
No.14024 価格¥900
■42P ★琴村屋・TORSION
ファンなら笑えるこの一冊。K○non好きならぜひどうぞ



●ちょおろまんてぃっく
No.14029 価格¥1,000
■54P ★パープルリボン
詠美と風呂の中でするのは格別！彩や千紗も揃ってます



●マンカ道
No.13898 価格¥1,200
■90P ★全世界焼野原同盟
こみパの美少女達が魅力全開勢揃い。ファン必見です！



●WANNA BE AN ANGEL
No.13981 価格¥900
■68P ★名作ネットワーク
瑞希との楽しい一時。ファンなら是非読んでほしい内容



●Complex Pack
No.14027 価格¥1,100
■46P ★流石堂
瑞希とのラブラブHがたまりません。WAもありとお得！



●えむずみっくす
No.14030 価格¥1,100
■40P ★M's I's
シャオ○ンが制服のまま体育館でルー○ンに！



●あなただけ
No.13983 価格¥700
■40P ★REDすぺっく
花織が乱れる！絡みつく肢体は見応えがあります



●プリズン・ルージュ
No.13717 価格¥800
■36P ★LUCK&PLUCK！
ミルクを垂れ流し淫らに悶え墜ちていく。濃いH満点！



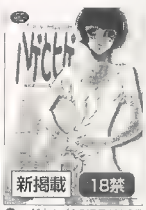
●制服楽園 2 <コスパラ 2>
No.14007 価格¥800
■44P ★Digital Lover
制服シリーズ最高峰！スク○ド巫女が大変なことに！



●制服楽園 1 <コスパラ 1>
No.14006 価格¥600
■28P ★Digital Lover
話題の制服シリーズ第5弾 今度は馬○道素子とひな．



●王女様とマスターシュ
No.13956 価格¥1,300
■52P ★もずく屋
天櫻みとの先生が秀麗に描くディアナ、ソシエ。HもOK!



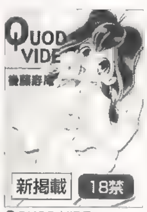
●ハゲとヒゲ SIDE;HAGE
No.13984 価格¥900
■40P ★希有馬屋
ソシ○、ロー○ンが乱れる!! ターン○ーならこれで！



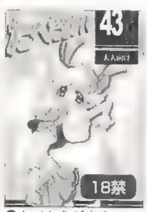
●エロイヤーズぷりぷりっ
No.14081 価格¥1,000
■40P ★白液書房
スカト○ネタで迫るリナとナーガがマニアックな一冊！



●獣道
No.14083 価格¥600
■32P ★DARK WATER
真剣一本勝負！とア○ルを犯される十兵衛ちゃんは…



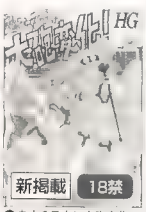
●QUOD VIDE
No.14013 価格¥800
■40P ★千堂屋
ミトと十○衛ちゃんでミ○ミトのラブリーです。



●たべたきがする 43
No.13742 価格¥1,100
■56P ★ぱらだいすCity
天使○なるもん!をHにデザイン。ウハウハな漫画が…



●Breeze6 天丼
No.13979 価格¥1,200
■72P ★Breeze
ノエル、ミルル、シルキーを相手に可愛くHに戯れます



●恋する乙女は大砲変化
No 14079 価格¥1,000
■50P ★ぱたぁくっきぃ
ユイたちによるHとギャグで2倍おいしい一冊です。



●みさおんりぃ 2
No.14077 価格¥800
■48P ★けんろー工房
父親に犯され墜ちていく美紗緒が快楽の果てに見るのは



●完全年少スー ……カちゃん
No.13764 価格¥700
■36P ★スタジオらっきょう
リカに、すみれに迫る悪意 幼い肢体が白く染まる…



●きろめーとる5完全版
No.13895 価格¥900
■36P ★しろがね屋
リカを守るためにママは体を…ハードH炸裂の完全版！



●汁マニア6
No.14090 価格¥700
■40P ★なぎさわ屋
6でもまたぽぷりが可愛いやらしく犯られちゃいます！



●Videoキャプターさくら
No.14044 価格¥1,100
■40P ★SHIN-CHAN CARNIVAL!？
年に一度の40P本！少々お高いけど内容は通常以上!!



●IGNA-ZERO FAN-BOOK 初回版
No.13964 価格¥600
■36P ★忍の館
「イグナ本製品版」18禁。ゲスト様も豪華なのです。



●壱与様のわきの下
No.13728 価格¥800
■44P ★裏媚堂
邪馬台国女王の壱与があんな事やこんな事を…



●Is2
No.13792 価格¥1,100
■48P ★アビィ・ロード
I'sのいつき、いおりの濃密なプレイ。H度が凄い！



●習慣性年サンデー特別増汗号
No.14112 価格¥1,600
■230P ★Re-AXIS
AXISの巨匠！誰罷募総集編！ハートでボリューム満点



●Hi-8
No.13770 価格¥800
■52P ★8th Gods
八神健先生が挑む初H漫画はハートフルで素敵な出来！



●女教師 魔の王
No.13906 価格¥1,300
■68P ★魔の王野口営業二課
美人女教師が生徒の罠に落ち犯されまくるハード作。



●magic rain
No.13921 価格¥1,300
■52P ★もずく屋
天櫻みとの先生のオリジナル。絵もHも申し分なしです



●夏のメルトン祭り
No 13992 価格¥1,300
■120P ★BARRICADE
ザーメンぶっかけ・スカトロ満載の総集編

店舗ご案内

当然のことですが…直接お店でも買えます！

全店年中無休で営業致しております。
全店クレジットカードが御使用になれます。

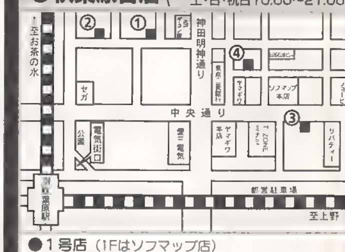
●池袋店（営業時間10:00～22:00）



コミック10万冊。同人誌5,000アイテム。
秋葉原の店舗で扱う全ての商品が勢揃い！

●池袋店
＊1F:雑誌・少女コミック・小説・攻略本
2F:少年・青年・成年コミック
3F:同人誌・同人ソフト・トレカ・ホビー商品
4F:古物売買フロア（同人誌・古書）
〒170-0013 豊島区東池袋1-13-4JTBビル別館
TEL:03-5957-7138 FAX:03-5957-7139

●秋葉原各店（営業時間・平日12:00～21:00 土・日・祝日10:00～21:00）



●1号店（1Fはソフマップ店）
営業時間1号店のみ（全日10:00～20:00）
＊MTG・トレーディングカード・模型・フィギュア・ガレージキット
〒101-0021 千代田区外神田1-8-7神林ビル3F
TEL:03-5256-2102

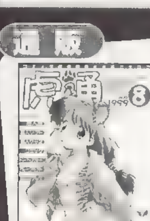
●2号店（1Fは牛丼「どんどん」）
＊2F:同人誌フロア／3・4F:雑誌・新刊コミック・成年コミック
〒101-0021 千代田区外神田1-9-8木村ビル2・3・4F
TEL:03-5256-2055

●3号店（1Fはソフマップ4号店）
＊新刊同人誌専門フロア／同人誌・同人ソフト・同人アイテム
〒101-0021 千代田区外神田4-4-2共益外神田ビル7F
TEL:03-5256-2838

●4号店（1FはDOS/Vパラダイス）
＊古物売買フロア／同人誌・古書・CD・LD

全国のHコミック、同人誌求む！
30冊以上なら着払いOK。
TEL.03-5256-2019
（注）着払いは、成人コミック・同人誌に限り下記住所まで。
〒101-0021 千代田区外神田3-11-2ロック2 7F

通販



新刊同人誌大量掲載の月刊通信販売カタログ「虎通」好評発売中。今すぐTEL下さい。
☎03-5256-2889
《注文番号》13946
定価 500円
虎通のみにて為替なら送料は300円
次号9月号（29号）は8/31発売予定。

もっと多くの作品がほしい方は…

注）パソパラ・ゲーメスト・メガストア・コミックライズ・カラフルPURE GIRL・Bug Bug・ファンタジェンヌ等で新刊の商品情報が違います。

➡虎通カタログを見て注文
虎通8月号（28号）¥500

➡ホームページを見て注文（どこよりも情報が早いです。即売会後など注目して下さい。）
http://www.toranoana.co.jp/

BEBOP CIRCOPORTO

リポート05
リポーター：ふんばば太郎

KONAMI チルコポルト CIRCO PORTO

残暑がきびしいけど、チルコポルト全店は365日熱いゾ！（店内はエアコン付き！）今月もイベント盛りだくさんで、皆さんのお越しを待っていたりする！

コナミホームページ
http://www.konami.co.jp



9月のたくらみ

チルコポルト茶屋町店

9/5（日）	いやいややも好きのうち！ せんせにゆーたれ！ BMIIDXサブストリーム大会（14:00～）
9/19（日）	デーボ神話崩れず！ デスクリムゾン入手困難！ ジョジョな大会（19:00～）
9/26（日）	バンドブーム再来！ 地球はひとつ心もひとつ！ G&Dセッション大会（14:00～）

チルコポルト新宿店

9/12（日）	呼べよ嵐！ 第1回ドラムマニア大会(15:00～)
9/19（日）	第10回DDR・BEST・DANCER決定戦（15:00～）
9/26（日）	第3回KOF' 99トーナメント大会（15:00～）

チルコポルト前橋店

9/9（木）	千年に一度1999年9月9日9時9分9秒 KOF' 99大会（平日）
9/12（日）	第6回DDR(でてれGSR-VR)大会
9/23（木）	某PSX猫な感じ名刺交換会。たっぷりめにゃ。
9/26（日）	第1回DDR-パッション系?! -SOLO-大会

チルコポルト古川店

9/5（日）	僕達の夏は終わらない…KOF' 99大会（17時～）
9/12（日）	R指定？ 第2回ジャンファイトな麻雀大会（19時～）
9/19（日）	競うべきは我、敵は我に有りDDR 革命舞踏競技会（17時～）
9/26（日）	鉄拳伝説、新章へ。鉄拳TAGトーナメント大会（19時～）

チルコポルト和歌山店

9/5（日）	鉄拳TAGトーナメント大会 夏休みボケなキャツに、10連コンボを叩きこめ！
9/12（日）	おまち、開催！ ドラムマニア大会ピコピコハンマーは御持参下さい。
9/19（日）	KOF' 99大会 レフリーオーマエはどんなジャッジを下すのか！ オーマエ・ゴー！
9/15・23	マニア垂涎？ アニメ・ゲームキャラが、お得なプライズホリデー

チルコポルト明石店

9/5（日）	叩いて蹴る！ 第1回ドラムマニア大会
9/12（日）	真空波動おおお、ブロッキング？ マジで！ 第4回ストIII3rd大会
9/19（日）	私を見てぇ 第1回DDR-SOLO-大会
9/26（日）	クリザリッドって使えたらやばいね。第2回KOF' 99大会

神戸でデートしてぇえ！（泣）

今年の夏も暑かったねえ。みんないろんな思い出ができたんじゃない？ きっと夜な夜なDDRでステップをきざんだっしょ！ 休みもあるだろうし、朝から晩まで24時間耐久DDR！ それもいとおかしき思い出よ！ でもさあ、そろそろ彼女を作りてぇよな！ もしこの夏で、できちゃってたらさぁ。とりあえず、お洒落なハーバーランドチルコポルトに来てみてよ、手軽なデートは知ってる所、慣れてる所からってネ。隣にいる奴がいつもと違うだけで、いつものチルコがモアワンダーランド！ に感じるさ。2人で踊るDDRはマイムマイムより、ハートにビビッとくるさ！ メダルしながら口説いて、BEMANI、プリクラとって、最後にハーバーのゴージャスな夜景を見ながら決める！ もう、サイコーっしょ！ ちなみに勝負パンツは赤のブリーフが吉らしい（白グンゼは否！）。まあ、もしハートブレイクってたら、ドラムマニアで朝から晩まで悲しみの8ビートを刻もうぜ。汗と涙がミックスされて虹を生む！ そう、そしてそれがレジェンドになる。それもおくゆかしきことよ。実戦編の報告、待ってるぜブラザー！



これが、ハーバーランドチルコポルトだぞ！ もちろん彼女と一緒でなくとも問題なし！



メタルっしょ！ お金と滞在率を考えるとメタルがお得な訳やね。メダルっしょ！

茶屋町ワンダフルRYU君！ とりゃ！

う～ん、マイルドな夏。音ゲーの発信地茶屋町の夏は今年も暑かったねえ。でも茶屋町の夏はまだ終らない。そう彼がいる限り！ 知る人ぞ知る彼！ 彼の名前はRYU！ 激しきセンス！ と愛くるしい笑顔の彼が生むステップにギャラリーはいつもくぎづけさ、大会でもなんでもないのに、彼が踊ると人が集まる集まる！ 綺麗なおねーさまから、ジーちゃんバーちゃんまで、彼のファンは底無しとか。今年こそはメジャーデビュー？ を狙うらしい。こんな彼に一目、会いたい君！ さあ今すぐ茶屋町に行こうぜ！



これが、RYU君！ アフロヘアが地毛なのかヅラなのかは謎だが、人目見てみれ！

和歌山店限定でいざ、おねがひ！

突然だけど、君のユニークかつパワフルかつワンダフォーなイラストを和歌山に送ってくれないか！ ビビットグッドなビーマニイラストで和歌山店ビーマニ部隊を埋め尽くしたーイ！ 送ってくれたイラストはお店のビーマニコーナーに貼るので、全国のいろんな人のゲームキャラ・イメージイラスト・オリジナルシンボル！ いろいろ欲しいなあ。激！ 感じてしまうイラストを送ってくれたあなたには、なにやらきちんと御礼を考えているようなので送ってくださいませウ。思いの丈を書き綴ったポエムとかでも、熱いハートが伝われば最優秀になるよ。けど、ポエムをそこかしこに張り出されるのはちょっぴり恥ずかしいかも、ウプッ。応募先はチルコポルト和歌山店まで！ 嫌になるくらいたくさんのイラストお待ちしています。

〒641-0007 和歌山県小雑賀613-1チルコポルト和歌山店 迄

アルバイト募集！

コナミのお店のアルバイトさんを募集します。明るくて、元気が良くて、ゲームが好きな人！特に女の子やハードに詳しい人は大歓迎です!!

- ●資格　18歳以上25歳まで・店舗まで通勤可能なこと、未経験者、フリーター歓迎
- ●勤務地　各コナミ直営店
- ●待遇　交通費支給・制服貸与
- ●応募先　時給、勤務時間等各店舗で異なりますので直接ご希望の店舗の「アルバイト募集係まで お電話でのお問い合わせをお願い致します。

【全国のチルコポルトだよ】

《大阪府》
チルコポルト茶屋町店　06-6377-7767
チルコポルト南津守店　06-4398-1234

《和歌山県》
チルコポルト和歌山店　0734-31-2280

《高知県》
チルコポルト高知店　0888-60-7778

《香川県》
チルコポルト高松店　087-869-2128

《兵庫県》
チルコポルト神戸ハーバーランド店　078-360-0744
チルコポルトモザイクガーデン店　078-360-2477
チルコポルト明石店　078-936-2040

《滋賀県》
チルコポルト草津店　077-554-3457

《埼玉県》
チルコポルト上尾店　048-777-2277
チルコポルト新越谷店　0489-61-4967

《東京都》
チルコポルト新宿店　03-3204-7390

《群馬県》
チルコポルト前橋店　027-237-4234

《宮城県》
チルコポルト古川店　0229-22-8677

《新潟県》
チルコポルト上越店　0255-45-2608

《千葉県》
チルコポルト茂原店　0475-25-9996
チルコポルト市原店　0436-75-6789

担当：福田栅太郎＆Mio

アイランド



ブレイカーズリベンジ、ゾンビリベンジとリベンジ三部作のトリを飾るファイナルファイトリベンイ！アイランドでは、F.F.Rを特集し、生き急ぐことにしたゾ〜。
●イラスト・文章・Nコママンガその他終わってる投稿。
●F.F.Rテーマソング…恐るべきことに日本語不可。英語の歌詞のみ有効だ。文法なぞ合ってなくてもよい！適当なリベンジ用語とスラングで君の魂を表現せよ！
締め切りはセプテンバーサーティ。こいつはスゴイぜ！

今号のいっぱつ！

毒島リベンジ

☆7月某日。オレと友人Mは当然のごとくにゲーセンにいた。今回のターゲットは「ゾンビリベンジ」。セガが産み落としたアツきゾンビゲーだ。特に主人公の一人である「毒島力也」のアツさは、かの有名な「せがた三四郎」にも匹敵すると言われている…らしい。

オレ「…というワケで、レッツ！毒島チャレーンジ!!」
M「ちょっと待てS作！」
オレ「何だね？」
M「オマエこのゲームクリアしたばかりやろが！何でまた…」
オレ「甘いな、Mよ。オレはまた毒島の兄ィを極めていない。たとえるなら…そう、雀ゲーは1人プレイしか経験したことがないようなものだ」
M「いや、それは関係ないって」
オレ「まあいい、本題に移ろう。ズバリ！今回のテーマは…」
M「1コインクリア？」
オレ「否！『銃なしプレイ』だ！」

説明しよう！「銃なしプレイ」とは…。

銃を使わずに、ただひたすらに殴る！

という、無謀かつ男らしいプレイである。攻撃は接近してパンチのみ。もちろん跳び道具なんて卑怯なものは一切禁止。「頼れるものは己の拳のみ」を信条とし、日々精進するのみである。ちなみに、本誌№259で「銃なしプレイは無謀だ」とか言ってたような気もするが、気にするな！

オレ「というワケでレッツゴー！」
M「やめときゃいいのに…」

呆れるMをよそに、1面ボス（命名＝パイプ君）戦に突入。

オレ「往生せいやぁー!!」

体からパイプを引き抜かれて悶えるパイプ君。そんな彼を背後からパイプで撲殺していくオレ。

オレ「秒殺秒殺ゥ！（パイプ君死亡）」

調子に乗ってゾンビに四の字固めをかけるオレ。そこにほかのゾンビの魔の手が！

M「うわっ、殺られる！」
オレ「なんの！『毒島前転』！」

でんぐり返しで避ける毒島。

オレ「ぬははっ！ぬるいワ！」

さらに調子に乗るオレ（および毒島）。空を飛ぶうざったいコウモリも、降りてきたところを鉄パイプで一撃！多少ダメージを受けながらも、1面クリア。しかしその直後に悲劇は起こった。

オレ「はうっ！ライフアップが取れねえ！」



⬆（福岡県　野上史郎君１）
Ⓜ素手でもゾンビを狩っちまうナイスガイ、ヤツが毒島力也さ…!!

そう。2面隠しアイテムは銃がなければ取れないのであった。

オレ「こいつぁセガの陰謀か!?」

などとほざきつつも、ほとんど無傷で2面ボス（命名＝電気グルゲ君）戦に突入。

オレ「大往生ゥ!!（電気グルゲ君死亡）」

そして迎えた3面。オレはここで大きな決断を迫られることになった。

オレ「コ、コレは…セガからの挑戦状か!?」
(ドリルっスよ毒島さぁん！もちろん拾うんスよね!?)

ああ…いつものオレなら迷わず拾うのに…今は体力ピンチでヤバイんだよな…先生、ドリルはおやつに入りますか？なんてやってる場合じゃない…どないしょ？

M「…で？結局どーすんだ？」
オレ「ゾンビはみんなドリル様の生け贄じゃあ！」

かなりボコられて瀕死になったが、すがすがしい気分のまま3面ボス戦突入。

オレ「死んでもらうぞホネホネ君！」
M「ちょっと待て！オマエの体力1ミリしかないやないか！もっと慎重に…」

そんなMの制止もむなしく、オレは特攻をかけた。

「バカじゃん？」
「死んだな」

そんなギャラリーの声が聞こえた。おまけに、オレの背後には100円玉をチャリチャリ鳴らし続けるハゲタカ小学生がスタンバっていた。

オレ「打つべし！打つべし！打つべし！」

誰もが毒島の死を予想したそのとき、ホネホネ君が断末魔の雄叫びを上げた。

M「うそ!?」

その場にいた誰もが目を疑ったはずだ。何せ、ボス戦が始まってからまだ7秒と経っていないのに、倒れていたのはボスのほうだったのだから。

オレ「これが毒島力也！素手でゾンビを殺せる男じゃあ！」

高らかに笑うオレ。しかし、ラストシーンは唐突にやってきた…。

「制限時間内に一定数のゾンビを撃て！」

ボスのあとに待ち受けていた非常な試練。奮戦むなしく、時間切れ。

オレ「コレはセガの嫌がらせじゃよー!!」

叫ぶオレを、Mは無言で引きずっていった…。

（東京都　モドキハイザック君㋐）

☆呪われたシナリオに散った毒島の命は無駄であったか？兄貴ならこういうだろうさ「どう俺を使おうとアンタの自由だ。俺の雇い主はアンタだからな」

議論の夕べ



ゲーセンでの喫煙を考える

☆うちのブレイン・英聖フリートは、タバコを極度に嫌う。温厚な人格者なのだが、タバコに対してだけは一切厚意を示さない。ゲーセンでも、タバコの煙が漂ってくると場所を移動してしまうし、「こんな人の多い所で煙をまき散らすなんて、その人の気が知れないよ」と憤慨までする。

フリートがこうであるのには理由がある。彼は中学2年の頃、身内の喫煙のとばっちりを受けて、肺を悪くしてしまったのである。自分はまったく吸わないのに、他者のまき散らした煙によって！こうして肺や気管を蝕まれたフリートは、激しい運動がまったくできなくなってしまったのだった。少し走っただけですぐにせきこんでしまうので、体育はほとんど見学。完治に三年以上もかかったため、一番走り回るべき時期にそれができなかったのである。そのフリートのつらさ、おわかりだろうか？

健康を自らかなぐり捨てるのは勝手だが、他者に害をおよぼすことはまかりならん。みなさんも、ゲーセンみたいな人の集まる所では、せめてタバコをひかえるよう心がけてもらいたい。フリートのような悲劇を繰り返さぬためにも…。

（滋賀県　大聖リース君㋑）

Ⓜゲーセンでのタバコ問題は以前にも一度とりあげているけど、今も状況は変わっていないように思えるし、フリート君のような深刻な例も掲載しておくべきだと判断したので、再びとりあげてみた。

ゲーセンでは他人が自分のすぐ隣に座ることが多い。そこでタバコを吸われれば、思いきりその煙をフィルターなしで吸い込むことになる。嫌煙家はゲームに集中できず困ったこともあるだろう。

また、未成年者も多い場所であることから、やはり愛煙家には控えてもらいたいものだが…。吸う人、吸わない人、両方の意見を聞かせてほしい。吸うな、と言うよりも、どうしたら両者が納得するのかを考えてみよう。

待つに待てない！

☆ドラムマニアとギターフリークス2のセッションについて意見をお聞きしたく、投稿しました。

セッションをおこなうためには、二つのゲームを同時にスタートしなくてはいけません。しかし両ゲームとも人が並んでいた場合、タイミングよく二つをスタートするのは困難です。よって、どちらかの番が来たら、もう片方が空くまで待ってなければいけなくなります。しかしそうすると、後ろの人の迷惑になってしまっているような感じがします。

迷惑をかけずにセッションをするには、どうすればよいでしょう。「すいているときにする」というのはもっともな意見なのですが、都合により、どうしても混んでいる時間帯になってしまいます。

（東京都　真矢もどき君㋒）

Ⓜこれはやっかいな問題だ。セッションがスムーズにやれる方法を知っている人は、ぜひご一報を。ゲーセン側のよい対応例などもあれば教えてほしいな



⬆（栃木県　A. MAKER.　α君②）

☆深紅の返り血は彼女たちをより美しくした。その頬を、唇を、なめらかに伝い。

DEAR FRIEND

小さな好敵手

☆あれは半年前、新しい対戦仲間を確保すべく、小学5年生のいとこに「ストリートファイターZERO3」を教えたのが事の始まりだった。

半年前、相次ぐ友人のゲーム離れによりカビ臭い孤独感を満喫していた俺は、近所に住んでいるいとこに格闘ゲームをやらせてみようと思い立った。それまで彼は、「ポケモン命！」のごく普通の小学生だった。そんな彼に最初にやらせたのがPS版「ストリートファイターZERO3」。

最初はボタン配置などの基礎の基礎から教えなくてはいけなかったが、彼は驚異的なスピードでシステムを吸収していった。

時が経ち現在、Vさくらを操る彼は、俺の良きライバルとなりつつある。オリコンを絶妙なタイミングで発動してくる姿は、すでに小学生の域を越えているのではないか？

上手な人のプレイを見るために二人でゲーセンへ行き、そのことで彼の親に怒られたりもした。けれども俺は彼の上達を見るのがとても嬉しかった。

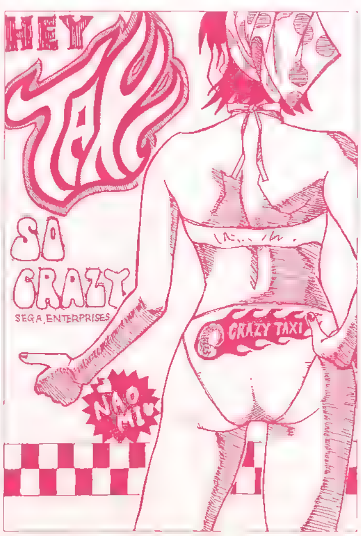
「俺も負けてはいられないな…」

そのひたむきな姿に何度励まされたことか。小さな戦士、これからも俺の良きライバルでいてくれ。

あと、PS版の「ジョジョ」買ったらまたいっしょにやろうな。

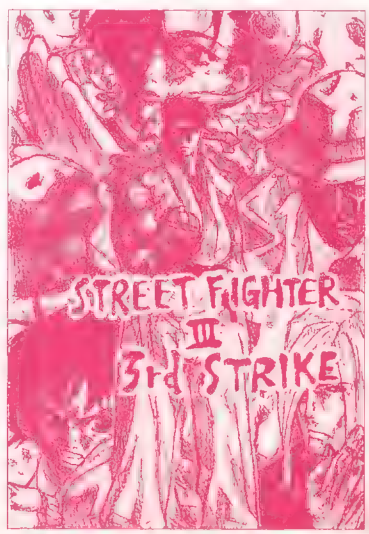
（東京都　天空の要塞B-17君㋓）

Ⓜ自らの力を試そうと、伸びゆく心と技。それは年齢や立場の違いなど関係なくあり続けるもの。共に同じものを見つめられる仲間を、いつまでも大事にしたいものだ。



⬆（福岡県　にせ関西人君④）

Ⓜドライバーがクレイジーなら、客も相当クレイジーだと思いません？このゲーム。



⬆（京都府　チョビひげ危機一髪君③）

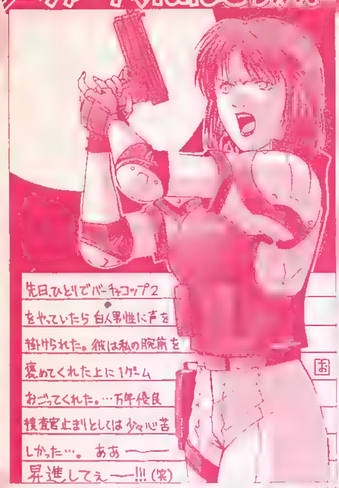
☆受けとめる心を持て、伝える拳を磨け。

よいこのたのしいゲーム お仕事ずかん

職ゲイ伝説 改め

☆ゲームの中で働く輩を徹底攻略地獄。
みんなもおおきくなったらこんな人たちになろうね。

ヴァーチャルけいさつかん



⬆(京都府　京都ジョイポリス署　大山高嶺さん⑥)

☆テロリストたちを正義の銃弾でおとなしくさせるおしごとです。ライフー1でむかつく市民もイチコロさ。

ディグダグのひと

☆ディグダグはある意味奇妙なアクションゲームで作品ごとに職業が違うという特徴があります。

ディグダグ1は地中に巣喰うモンスターたちを全滅させていくタイプで、2は島の上にいるモンスターたちを退治していくタイプです。

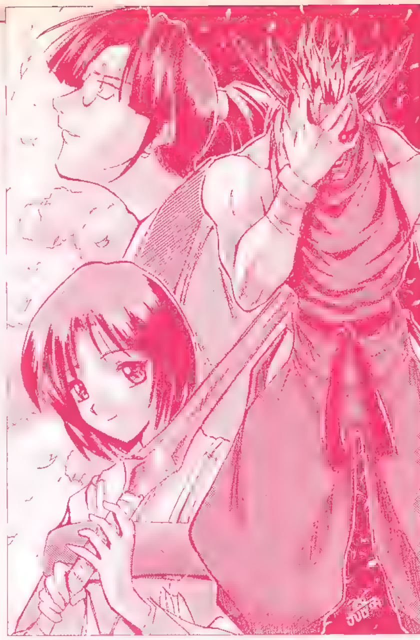
2作品の共通点は、獲物の必殺空気入れをモンスターに差し込む「プクプクポン」という破裂攻撃があることです。

ボーナス得点については、1が岩石落としでモンスターたちをまとめて潰すのと、2の削岩機でフィールドにヒビを入れ、沈没する島へどさくさにモンスターを落とす方法の二つがあります。

私はどっちも好きで、特に2が気に入りました。島崩しが妙に迫力あって、ゴゴゴゴゴ…と沈んでいく島が圧巻(?)でした。

(福島県　Gフェリオス君け)

☆ポンプでモンスターを皆殺し、みたいなお仕事です。地面の下は、暗くて狭くて、モンスターがかべぬけしてくるけど、フルーツやギャラクシアンボスが食放題なのが魅力です。



➡(千葉県　ホームページも宜しくなのです~みのや君5)

☆ぐわんげさまに近づいちゃなんねえ。頭の先から喰われっちまうぞ。

爆音が俺たちの子守り唄だ! シューターズナイト

☆ゲームリストから「ヴァリアントシュヴァンツァー」が消えてる!楽しみにしてますから一つよろしく!セタさん!お願い!

(鳥取県　Ho-Two君お)

編2月のAOUショーに出展され、編集部でも虫シューの愛称で親しまれていた(ような気がした)ヴァリアントシュヴァンツァー。ヴァリシュバに期待してるファンがここにいますよ、セタ様!

☆うぁぁ、100兆出なかったー!むっちゃ悔しいです。もし、ギガウイング2が出たらまたスコアキャンペーンやってください。

しかし、スーさんも書いてたけど捨てゲーする人が多かったですね。確かにギガは一回死んだらスコアはがた落ちするけど、その後のパターンの精度を上げるとか新しいパターンに挑戦してみるとかして、次のプレイに生かせばいいのでは?

まあ、「俺のパターンは完璧だぜ」っていう人は別ですけど。

(佐賀県　ゲーセン部長V君か)

編めざせハイスコアとは別にスコア挑戦コーナーを設け、上位100名を発表することでギガをやるモチベーションの一つになれば…という企画側の意図に全国のギガプレイヤーが賛同してくれました。ありがとうございます。そして、さらば集計の日々。

☆キャプテントマディーの猫さん形態のショットが、もっと肉球をアピールしたものだったらビックヒットだったのに…と思う今日この頃。

(熊本県　みーやーむーん君き)

編ヒットゲームの要因って一体…

☆ぐわんげにてネームエントリで撃沈す。「いろは歌」で入力できる人っておるのか。というか、メストで画面載せて。位置覚えます。

(大阪府　風の民君く)

☆風の民君の声がメストを動かした!ぐわんげの攻略ページを開いて…確かみて見ろ!

消防士

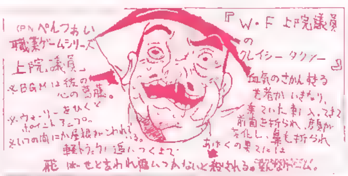
☆地元のセガワールドに消防士が入荷(といってもロケテだが)されたので早速プレイ!ノズルの重量は1.8kgらしいが、全盛期に2kgのダンベルを2個片手で握ってトレーニングしてたのと比べりゃストロー同然よ。

ぬらアっ放水ィ!!あたかも蛇使いを打つ山崎のごとく片手でカッコつけて(すでにギャラリーが群がっていた)プレイしてたが、次第に本気になり気がつけばモノホンの消防士さながらの姿勢で炎に立ち向かう自分がそこにいた。

そしてゲームオーバー後、セガの調査員の人に感想を求められ、僕はありのまま答えた。

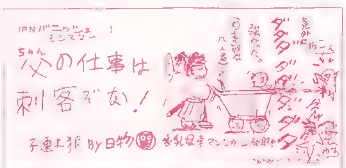
「難しいけど…楽しいです!!」

とびどうぐ



⬆ディオ様が投げつける飛道具の弾です。7

ちゃん



⬆親はあっても親はなし…8

しょうきんかせぎ



⬆(千葉県　丸子さん9)

☆賞金首をふんつかまえるおしごとです。式神がみさかいなく人を殺す奴だと生死を問う依頼の時まいっちんぐ。さ、皆もレッツプレイ!!

(岡山県　佐伯渡君こ)

☆舞台はアメリカですが、江戸っ子の血が騒ぐお仕事です。けっしてリアルガズラーじゃないぞ、さあプレジデントを濡らせ!。っていうかゲーメスト最高。

すけばん



➡(東京都　ツミクト君⑩)

☆スケ番は女子高生に大人気のお仕事です。スケ番か脱皮した物かスケ番雀士竜子で、その上級職がみすずです。

のんきな日常

キイイアァあ悔しいイィ！」

金切り音が山形の空にこだまする。地よ裂けよと言わんばかりに炸裂する地団駄が、ボロい木造のわが家を壊滅5秒前にまで追い込んでいた。

しかし、ちょうど巨人が負けてて機嫌が悪かったカカアの、コシの入ったチョッピングライトを喰らい、なんとか正気を取り戻し事なきを得た。が！それでもオレの嫉妬心・ジェエラシイメインドゥがおさまることはなかった。かたわらには開かれたメスト。デジタルサーフィンと銘打たれたあのゲームの続編の記事がそこにあった。そして手には、忘れもしない4月11日、わが家に届いた「不採用」通知（非売品CD付）が…！ふんぬぐアぁあああ!!（うつぶせから横転開始）

今度は渾身のパワーと全体重（推定70キロ超）をこめたカカアの「モンゴリアンヒールスタンプ」が下腹部へとめりこみ、一瞬オレをあっちの世界へといざなったが、未練タラタラでこの世にカムバック。とりあえずこの敗因を考察してみたい。

予想される敗因その① 顔がひかえめー！友人共をして「顔面凶器」と言わしめたオレであったが、「とりあえず人間らしく」見せるためにに表情が少しおとなしめだった。やはり「マユ毛がつながっている」トコロあたりをアピールすべきだったと思う。

予想される敗因その② 格好が狙いすぎ——心の師と仰ぐブルース・リー先生のトラックスーツ（黄色に黒の線の入ったピタジャージ）とヌンチャクを「銀行に入った瞬間警察に通報される」くらいアグレッシブに着こなしたのだが、やはり人マネはオリジナリティに欠けるし、漢だったらテメエの体一つで勝負、つまりセミヌード（中略）だったと思う。

予想される敗因その③ 写真うつりが悪い——カカアのへたくそ（超言いがかり）。

…など言い訳っぽくツラツラとつづったワケだが、とどのつまりオレは彼ら（プリンスとかショーグンのヒト）より劣っていたことを認めざるを得ないッ！写真よりにじみ出る濃さ加減は群を抜いており、さすがは漢の中の漢だぜ！（そうなのか?）つまり、オレには漢の磨き残しがあったワケさ！というコトで次回作に向け走りこみ開始！空き缶だって拾うさ！

最後にシメとして一言！

「21世紀はオレのもんだ！」

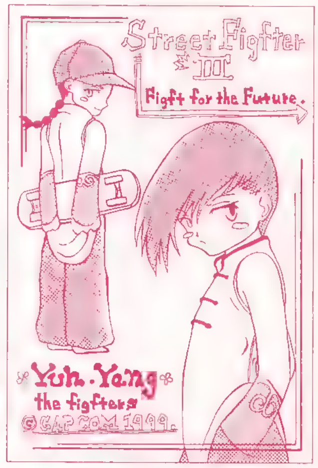
うっわ超傲慢！

（山形県　黄昏の踊る溶断工　山下洋君㋚）

☆今回選ばれた猛者たちは、自分が何をするのかがよくわかっていた。そう、自分を捨て、人様に喜ばれるためなら何でもする」ということを。でも、ほんの紙一重の差だ。次は、がんばれ！（こーじ）



➡（千葉県　笹峰ひでとし君⑩）Ⓜ君の目に焼き付くのは、彼女たちの柔肌か!?それとも爆笑まちがいなしのお仕置き技か!?

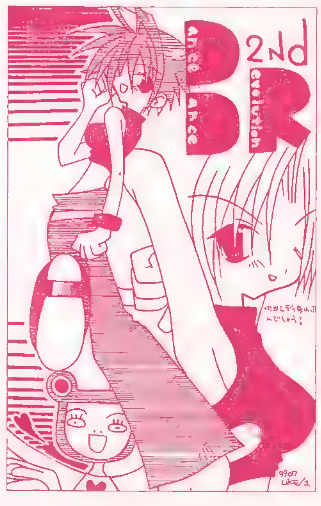


⬅（東京都　守山いつかさん⑪）Ⓜ子供だと思ってた彼らも、そのうち大人になってく…低くなった声とEDに思いました。

DDRをサンダルでプレイする妊婦発見!!（しかもマニアック）。プレイ中に破水して病院に運び込まれたら、生まれた子の名前は「アフロ」でキマリだね!?

（大阪府　鳳凰寺風が一番！君㋛）

Ⓜこれまでにも「ビーマニ警官」「ビーマニ力士（2人プレイ）」など珍プレイヤーを紹介してきたが、「DDR妊婦（マニアック）」とは！すげーなーと思うと共に、どうか無茶はしないでねと祈るばかりっす。ちなみに先日「ポップンバレリーナ（単独）」を目撃…絶句した…。



⬅（北海道　壱神うけるさん⑫）Ⓜみんな踊れ!!アフロもよいが、カワイイ娘希望!!

アイランドお便り募集の規定を見ると「文章は最大400字前後にまとめたほうが掲載されやすい」とある。しかしながらこれにあえて反旗を翻してみる。

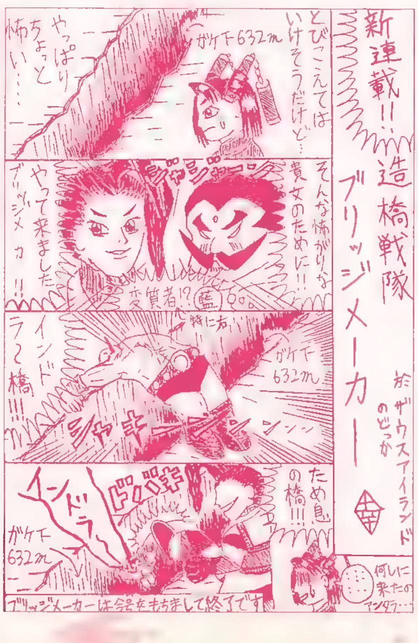
言うなれば、投稿とはボクらのゲームに対する情熱のほとばしり。あるいは抑圧された自己顕示欲のレーザービィムの特性を十分に生かすためにも奴の胸を貫いてしまいたい衝動をペンに置換させつつ、そこはかとなく典雅に優美に、だがしかしワイルドに緩急をつけながら書き連ねてしまいたいミラクル大作戦、ああ、それも出来うるならばあなたの腕の中で。そんな（どんな?）萌えたぎる想いの発露を字数制限するなどモッテのホカ中のホカ。あぁ、そうさ。俺は俺の書きたいように書かせてもらうさ。でも、自分の述べたいことを決められた字数の中にキチンと納め、かつ説得力のある文章に仕上げるというのも大事なことだよね。とかいって物分かりの良い大人のフリもしてみたい。背伸びのしたいお年頃、てへっ。

（397字、句読点含む）

（神奈川県　くらりのふ君㋜）

Ⓜ載せる側の本音を言うなら、やはりこれくらいの長さが扱いやすいんだよね。でも長い文を書きたいというのなら、それでもかまわない。優れた内容なら、トップを飾る「今月のいっぱつ」に選ばれる可能性があるからね。13字×130行（1700字）前後ぐらいになるだろうか。短文も長文も難しいもの。文章投稿者のみんな、おもしろい投稿をよろしくね！

(編)参考までに、私の投稿生活時は規定なぞこれっぽっちも守ってませんでした（その代償に数百もの没をくらったが）



➡（福岡県　西文幸之丞君⑬）Ⓜ造る！壊す！造る！壊す！納得のいく完璧な橋をめざして!!

暴満館

DAN!GER 殺 80%



どーせ演るならここまで魅せたいから!
音ゲー小型化作戦

☆満を持して発売されたコナミのドラムマニア。私のゲーセンに登場してまだ4～5日だというのにリアルモードでズダダダダーというドラマニっ子が急増しております（私はまだノーマル、はずかしい）。

そんな音ゲー三昧の日々の中、私はここにあり提案をしてみたい。それは「どーにかギャラリーの方を向いてプレイできないか?」というしょーもない事なのですが。まあ聞いてください。

DDRやギターフリークスの大半は、私の知る限り、ゲーセンの壁際にぴったり設置されています。また仮にゲーセンの中央辺りに置いてあったとしても、そびえ立つモニター(照明とスピーカー含む)のせいで演奏者を正面から見ることはおそらくできないでしょう。

ギタージャムの記事でK-TAN氏と田渕健康氏によるヘッドヴァンキングなどのパフォーマンス講座がありましたが、聴衆に背を向けたままではその威力も半減では…。(すごく男らしかったんですけどね、特にダブルプレイ)。

やりこんだ上級者なら、モニターを見ない後ろ向きプレイも可能でしょうが、中級者以下となるとモニターなしプレイなんぞは自殺行為。結局は限定された環境の中でのパフォーマンスにとどまってしまうような気がします。

そこで、モニターを腰あたりの位置にまで落とした、音ゲーのコンパクト版（?）の製作を願うわけですな。スピーカーや電飾も外付けにして、自由に配置できるような形にすれば、プレイヤーの正面はかなり空くと思うのですよ。

そして、壁を背にビシスとコンパクト音ゲーをセット！後は観客を前に、あたかもライヴをしているようなパフォーマンスを魅せることができる…。男の夢でありますな。セッションプレイはこーありたい。

まあ、これは所詮机上の空論マックスレベルで素人考えに過ぎません。なのでこれから音ゲーを作るというメーカー様はどうか「観客の方を向いて、かつモニターも見える楽器ゲー」を考えていただきたい。ぜひ御一考を。

（埼玉県　GAG君㋞）

㊓現在ある代表的な音ゲーでは、ちょっとキツイものがある聴衆対面プレイ　GAG君のように自分のプレイをアピールできる前向き可能な音ゲーははたして登場するのだろうか。でも、本当のバントを組んだほうが早くないか?（身も蓋もねー）

っていうかゲーメストよろしく!

☆つい最近まで（No.266を見るまで）田渕さんとキャサ夫さんは同一人物だと思っていました。別人だと知ってビックリ（本当）

（埼玉県　S君㋟）

㊓「某キャサリン氏とルイージって言われたことありますか、ジャンメス（T9型ぜんじ乱舞MAX版炸裂）ぐフ！た、タブチさん…」田渕「ないよ（笑う）。ビジュアル的にも（文の）書き方も違うし。思いこみだ」

☆やったー!!キャラ人気投票で不破刃がジョン・クローリーやリョウ・サカザキを越して竜虎勢で1位だー!! つーか6票全部オレ（多分）。

（東京都　ドイツ軍人SS君㋠）

㊓不破も積もれば山となる。誰か不破のカラーイラスト描いてあげては。

不破刃（**竜虎の拳外伝**）をよろしく!

私は怒りのブドーよっ

新装開店したスーパーのゲーセンに行ってみると、なぜか**ゴーストパイロット**があった！なんでこんな古いもんを置くんだー！

あとKOFがまだ97だぞー！時代遅れか！この店は！おまけにエンデューロレーサーまでもが！許せーん！うったえてやる、はいパーン（早口かつ机を叩く音）！

（佐賀県　超絶倫人平影清君㋝）

㊓我的には生息条件を満たしているが…。

イカスロゴ募集!
エロス村

☆EX2plusで攻撃を受けた時の女性キャラの声が、とてもいやらしいのですが…。僕の知り合いの春麗使いは、そのせいでまだ1勝もしていません。

（大阪府　尾野彰太郎君）

㊓その知り合いとは君自身じゃないの?高校生業は本日付けで廃業し、エロス村民として生まれ変わるがよい。



➡（長野県　洗濯ばさみ君⑮）
㊓ユーアーナンバーワン股のつけねインジャパン。やらしいである。

ゲイ雑誌と呼んでくれ!（やけくそ）
つっこみ三昧



⬆もう何票か入ってるよ。すでにレースは始まっているのさ！⑭

No.270でKOF'99の藤堂香澄の説明、「知る人ぞ知る藤堂竜白の娘」つーか、藤堂竜白知っている人少ないって、絶対。
重ね当て　100メガショックが　夢の跡
芭蕉（ウソ）

（北海道　EX9・改君㋡）

↑竜白パパスは私たちの心の中に。…私の心ってそんな人ばかり生きてるのか?

コロンビアのサッカー選手、バルデラマもフィーバロンですか?

（千葉県　会田惣君㋢）

↑Ⓜ彼はフィールドのどこにいてもわかるからなあ。ってこれマニアックすぎだよ。

鉄拳の吉光が大好きな私が「ぐわんげ」のシシンがお気に入りという事はすでにダンナにバレバレ（笑）

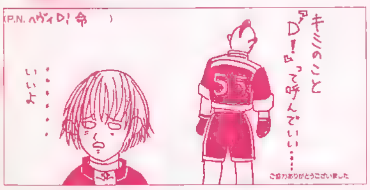
（神奈川県　破鳥さん㋣）

↑思わず花嫁姿の吉光を想像…。チャタンヤラクーシャンク（般若がアンパイア）もお好きとみた。

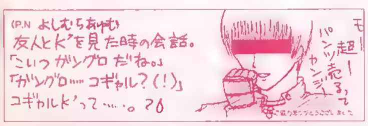
青いユリアンとアイスマンって似てると思う。

（広島県　MAR君㋤）

↑青いユリアンとバツグンのB-TYPEが?

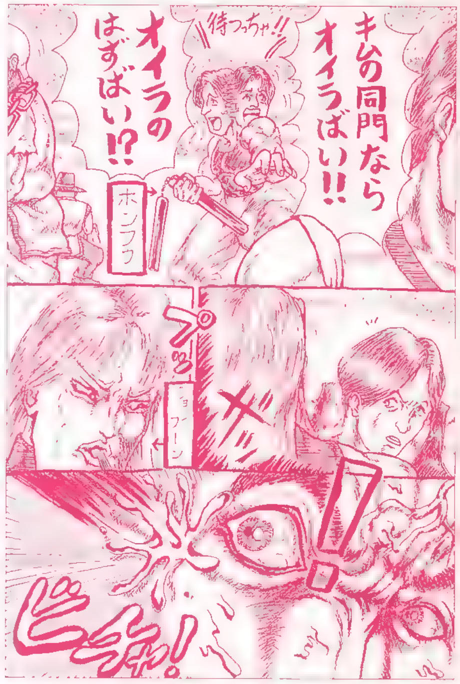


⬆ペンネームに真理が見える。⑯

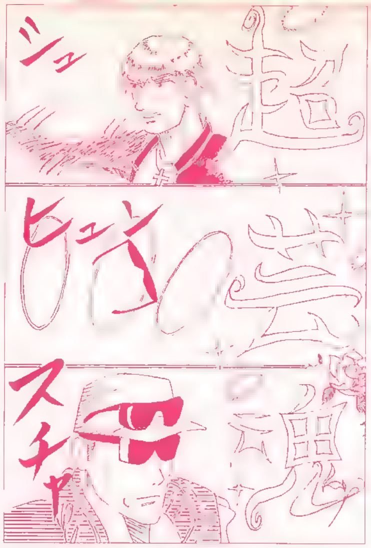


⬆神保町㋘屋で買い取り販売されたらどーしよ?（どーする?）⑰

超芸魂 KOF'99 マンガコンボ



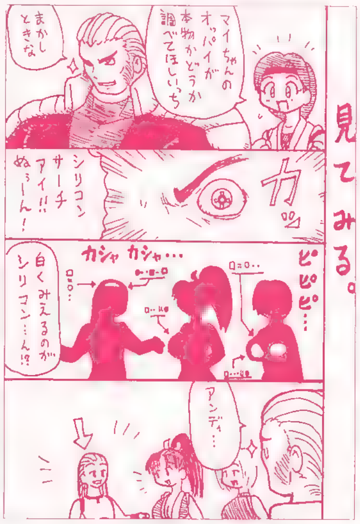
（静岡県　中村英明君20）
Ⓜ…けっこう深刻な感じで忘れられちゃってるよね彼…。



（千葉県　残九郎君18）



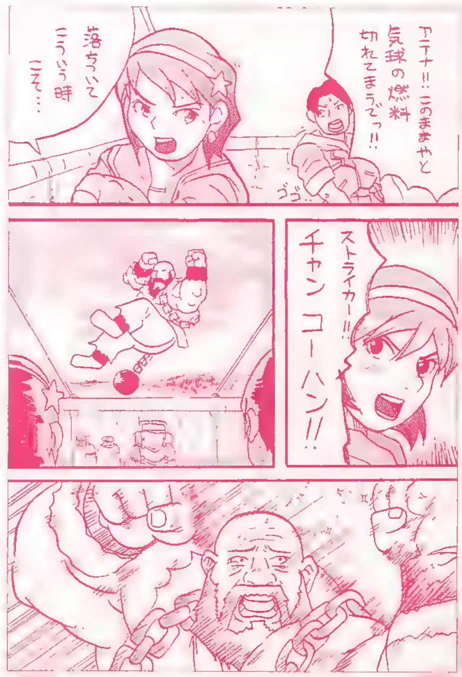
（群馬県　クラッシャー岡田君19）



（東京都　素敵☆凡人君21）
Ⓜシリコン、それはコンプレックスと共にありき



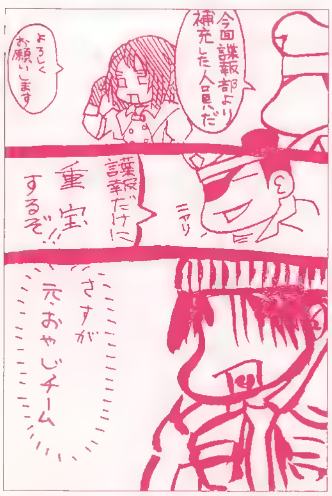
（岡山県　佐伯渡君22）
㊄カキの頃のどせう掴み取りを思い出すわ。



（京都府　村田真吾君23）
Ⓜ何よりも輝いてた、飛び出したあの日のあなたの姿。



（新潟県　しうこさん24）
Ⓜ嗚呼、難しきかな人間関係。



（三重県　猿天化G君25）
Ⓜそして、いや、だから消された…

☆タクマ・サカザキは「ねおじ王四郎」としてネオジオの販促に努めてほしい。
P．S．だとしたらハイデルンは「専務」だな。
（沖縄県　時代遅れの漢君㊁）

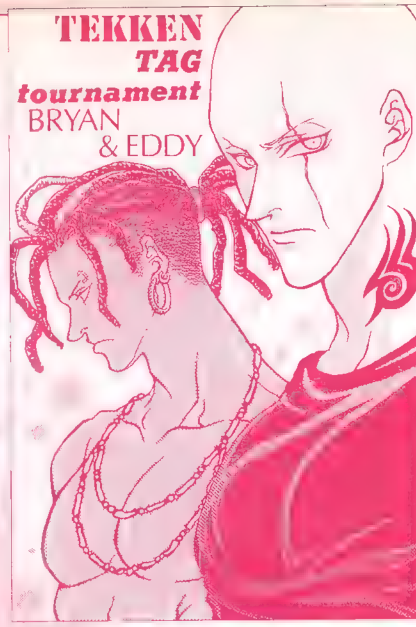
鉄拳群島



←（静岡県　神代さとしさん㉘）
☆勝利と共に得る信頼、鉄拳闘士のルールで行こうぜ。



←（兵庫県　さばきのポー子さん㉗）
☆宇宙で一番強くかわいい男…かわいい!? 賛同者募集らしいぞ。

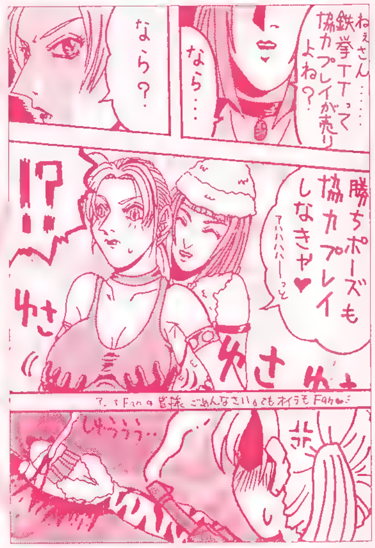


←（大阪府　福永愛子さん㉖）
☆うおっ、おっかねえぇーぜこの2ショット！ 腹を割って（拳で）話せばいい人なのかも…人？

◆鉄◆拳◆苦◆労◆話◆



←（愛知県　毒傘之君㉚）
(福)後ろ指さされてます…。



←（千葉県　S.夜紫蛇さん㉙）
(福)ボスコノビッチ先生、またいつもの急患でーす。

(福)「というわけで鉄拳TAG（TUGじゃないのよ）の特集！ そのわりにミシェールや吉光がミッシングな感じ。（福田の横でハブされたキャラがガード不能技を溜めに入る）。や、やばい、こんな時は…Mioさん交代！（福田退場）。

Ⓜ「（Mio出場）え？なに？キャァー（キャァー←エコー）！」



←（長野県　井上大子さん32）
☆踊れるパンダとその飼い主（高一）は惑星規模で貴重だと思います。



←（東京都　娑薫世界一さん㉛）
(福)デビルサモナー準（そのまま）！

☆私が鉄拳と出会ったのは去年の10月、彼氏に連れられてゲーセンへ行った時の事。当時、「キカイオー」に夢中だった彼氏は、私をそっちのけでゲームに没頭。ボーっと見ているのも暇なので、なにか私もゲームしてみようと思って、なんとなく選んだのが鉄拳3でした。

お金を入れてキャラクターセレクトの画面でかわいらしいチャイナの女の子を発見!! スタートボタンをもう1回押すとチャイナの女の子は元気いっぱいに制服姿でピョンピョン跳ねている。

そう、これが私とシャオユウとの出会いです。シャオユウに一目惚れした私はそれ以来鉄拳をやりまくった。攻略本も読んで勉強した。すると制服の女の子はどんどん強くなり、人間じゃない物までやっつけて、またもピョンピョン喜んでいる。あぁなんてかわいらしい。

そして現在、かわいい女の子は頭のとがったオヤジを引き連れて、またもゲーセンで頑張っているのでした。

ああ鉄拳っておもしろい!!

（兵庫県　富士田恵子さん(ぬ)）

(福)うーん、たまーにごく稀にこういう素直で初々しいお手紙を読むといいねー 機械王な彼氏も今は鉄拳王だったりするのかな？

ご相談の場



スー…さっ、今回も「ご相談の場」張り切っていってみんべよ!?
ぴぐ…っつーかさぁ…。
スー…なんぞね?
ぴぐ…なんかハガキが全然こないんだよねぇ…。なにが悪いんだろう?
スー…う〜ん、そりゃあれだな、だって全然解決してないじゃん。俺ら。
ぴぐ…え〜っ!?そんなことないよ〜っ。
スー…っつーかさ、なんか頼りないわけですよ、我らは。まだイマイチ信用されてないって感じ?だから、もうチョット頑張ってみんべぇよ?
ぴぐ…そうか〜。じゃぁ頑張ってみるか。でもね、一応次のコーナーも考えてるんだ。
スー…どんなの?
ぴぐ…「部活動」はどうよ?編集部で流行ってるものごとを紹介するの。
ももやん…つまんない。
ぴぐ&スー……。
スー…じゃっ、じゃぁおハガキにいきますか。まずは石川県の森辻 陽介クンから。

> 婦女子ゲー「to Heart」と馳 浩の新日時代のテーマ曲「トゥーハーツ」の違いを教えてください。

ぴぐ…じゃぁここは、編集部一のプロレスファンとして名高いこーじ山下に聞いてみますか。こーじーっ!!
こーじ…なんでしょう、ぴぐ選手?
ぴぐ…トゥーハートとトゥーハーツの違いを教えて?
こーじ…トゥーハーツは馳のテーマ曲ですよね?トゥーハーツはギャルゲーでは?
ぴぐ…だから2つの違いは?
こーじ…だからそれは全然関係ないんじゃ…。
ぴぐ…だーかーらーっ、ちゃんと答えないと、ご相談の場の信用が落ちちゃうんだよ。もしこれからハガキが来なくなっちゃったら、こーじのせいだからね。
こーじ…うーん、そうですねぇ…。トゥーハートとかけて、馳 浩ととく…。そのココロは…。
ぴぐ…そのココロは!?
こーじ…女好きの馳がギャルいっぱいで、得意技の寝技でウハウハでしょう!!ってのはどうでしょう?その趣味が高じて、トゥーハーツという曲にしたのでは?
ぴぐ…ほぉ、なかなかプロレスに精通していないとこの答えは出せないな。まぁおもしろかったからよしとしよう。
ぴぐ…っつー感じですよ。どうですか?見直した?
スー…ナニが?
ぴぐ…ちゃんと解決したじゃんよ。これで俺らの信用度もアップ…。
スー…じゃぁ次のおハガキは、東京都のTNT火薬クンから。

> 突然ですが私には悩みがあります。それは「プセ死に」…それも、そのゲームに馴れてからのうっかりミスが非常に多く、困っております。結構なところまで進んだ後のプレイは、1面で死んだり、アイテムを追って死んでしまうようなことが、やたらとおきるのです。この癖のせいで、エスプレイド、ストライカーズ1945Ⅱ、メタルスラッグ2など、クリアーできなかったゲームがたくさんあります。
>
> しかし、すべてのゲームがクリアできないというわけではありません。いくつかあるのですが、どれも難度が低いとされるタイトルばかり…。昔のゲームなんかは、1周もロクにできません。また、コンティニューは性に合わないので、あまりやりません。
>
> 自分自身ゲーセンに金を注ぎ込むほうだし(だいたい3000円~8000円程度)、ゲーメストも毎号買っています。でもクリアーが、1コインクリアーができないのです…。
>
> この癖を直して、1コインで長く遊びたいし、クリアーの感動をもっともっと味わいたいのです。**そのためにはそうすればよいのでしょうか!?**どうかよろしくお願いします。

ぴぐ……。なんかスゴイ質問が来ちゃったよ。
スー…そうだな。でも、こういうことを考えてたり、いまコレを読んで共感できた読者はスゲェいるんじゃないか?
ぴぐ…そうかもね。じゃぁひとつ、マジメに答えますか。まず、TNTクンがやってるゲームは、アクションやシューティングが多いみたいだけど、いきなりギガウイングの担当になったスーさんとしてはどうよ?

スー…そうだねぇ…。まぁシューティングにまったく自信のないオレなんかが何で担当になったかというと、オレは「ギガ」が気に入って、延々とやってたら、いつのまにか担当になってたって感じ。
ぴぐ…凡ミスとかは?
スー…そりゃするさ。しない人なんているの?編集部でも凡ミスしない人なんて見たことないよ。もしTNTクンが行っているゲーセンに「あーこの人ゲームうまいなー。全然死なないなー。」とかいうような人がいるのだったら、その人はTNTクン以上に努力してるか、天才なだけ。天才ってのは、たまーにいるけど、そんな人にはなれないから、努力するんじゃん。TNTクンは「金を注ぎ込むほう」っていってるけど、ミンナが思うような、いわゆる「うまい人」ってのは、必ずそれ以上の努力をしているハズ。
ぴぐ…そうだよね。ゲーメスト買ってるっていっても、記事を理解して、それを忘れずに実行できなければ、意味がないもんね。
スー…あと、これが最大の原因だと思うんだけど「コンティニューしない」ってのがマズイかもしんない。
ぴぐ…なんで?
スー…昔はオレもTNTクンと同じ考えだったんだけど、カプコンの「エイリアンVSプレデター」プレイして、エイリアン好きだからって、どーしてもエンディングが見たくて、ガンガンコンティニューしまくってクリアーしたんだ。そんときは1200円もかかったんだけど、エンディング見たさにプレイするたびにコンティニューしまくってたんだ。そのうち、なんか1プレイにかかる金が減ってきて、しまいには1コインできるようにまでなれたんだ。
ぴぐ…それでも嬉しいよねー。やっぱり1コインは格別だね。
スー…そのときに見えた世界は格別だった。「自分は1コインクリアーなんてできない」って思ってたから。そのときはどんなゲームでもクリアーできる気分だったね。
ぴぐ…やっぱり、反復作業が重要なワケですよ。TNTクンは、ご飯を食べているときに、お箸にとったものを落とすかな?普通は落とさないよね。凡ミスもそれとまったく同じ。そのゲームを普段の生活に取り込むぐらいの意気込みで取り組めば、凡ミスの確率はだいぶ減るはず。コンティニューすれば、面の先にどんな攻撃が待っているのかが分かるでしょ?それを毎日繰り返していれば、自然と凡ミスは少なくなるってもんさ。
スー…まったくそのとおし。チョット厳しいことをいったかもしんないけど、これはホントのことだよ。ほかのライターにも聞いて回ったけど、ミンナ口をそろえておんなじことをいってたよ。
ぴぐ…っつー感じで分かったかな!?それじゃ頑張ってね!!ほら、キッチリ答えたからTNTクンの信用が…。
スー…もういいって。

宛先はこちら…

〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1－26
「新声社 ゲーメストご相談の場係」まで。

お便りいっぱい待ってま〜す。

お便り募集!! ゲーメストアイランド&カラーアイランド

★アイランドではあなたの投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。
アイランドの締め切りは毎号発売の40日前です。カラーアイランドはコーナーを参照してください。
イラストを封筒でまとめて投稿する際は、1枚1枚の裏に住所氏名P.Nを忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してくださいね。アイランドでは、ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカをプレゼント!さあ、ハガキを投稿するのは一時の恥、送らねば一生の恥だ~!
★1色の鉛筆描きやカラーの蛍光色は印刷に出ないので使用不可です。
★紙などの投稿以外に、データ投稿も受け付けています(下記データ投稿規定を参照してください)。

アイランド&カラーアイランド データ投稿も受け付けしてます!

データ投稿には2種類窓口があります。ひとつは、従来通り、郵送での投稿 そして、メールでの投稿です。

《郵送でのデータ投稿(主にイラスト)》
★データ投稿に使用できるメディアは原則として、3.5インチ2HDのフロッピーディスクでお願いします。一応、120MB、230MBのMO、CD-Rでも受け付けます。メールアドレスを取得されているなら、投稿用アドレスへ直接メール投稿することもできます。
Mac、DOSどちらのフォーマットでもOK。
なお、家庭用プリンター等で出力しての投稿は避けてください。
★データ投稿の場合も、必ずディスクのラベルと、同一ディスク内にテキストファイルで住所、氏名、P.N、コメント等を記入してください。複数枚のメディアで投稿する場合はタイトル、ナンバーもラベルに表記してください。HPをお持ちの方は、住所氏名P.Nの他にアドレス(HP&Mail)も書いてくれるとうれしいな。
★カラーアイランドの人気投票の集計対象は、本誌綴じ込みアンケートはがきのみなので注意。

《メールでのデータ投稿(イラスト&文章)》
★アイランドでも電子メール投稿が可能になりました。ホットなテキスト、イラストをお待ちしています。
文章は、例外もあるけど、最大400文字前後にまとめたほうが掲載されやすい。
★また、テキストは誌面の都合上、ハガキ投稿と同様に編集する場合がありますので、その点はご了承ください
★画像(イラスト)投稿の制作環境はデータ投稿規定に準じます ただし、アイランドの投稿は1色の受け付けとなりますので注意!

《データ投稿規定》
★サイズは基本的に自由ですが、縦横の比率はできるだけはがきサイズで。(推奨サイズ.592ピクセル×874ピクセル)
★色数に制限はありませんが、印刷には出ない色があるため、若干変色することがあります これを防ぐため、あらかじめCMYKカラー(アイランドの場合はグレースケール)で作成することをお薦めします。
★ファイル形式はBMP、PICT(PICT/PCT)、TIFF(TIF/TIFF)、MAG、フォトショップデフォルト(PSD)のいずれかでお願いします。JPEGは保存時に画質が劣化するので、できるだけ他のファイル形式で保存しましょう。
★圧縮する場合、LHA(LZH)形式でお願いします

すべての宛先はこちら!

《郵送ならこっち!》
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
「新声社 ゲーメスト アイランド各係
又は カラーアイランド(仮)係」まで
※いずれの場合も作品の返却はできませんのであらかじめご了承ください。

《メール投稿ならこっち!》
アイランド投稿用アドレス、テキスト、モノクロ画像はこちらまで
【island@shinseisha.co.jp】
カラーアイランド用アドレス カラーCGはこちらまで
【cg-post@shinseisha.co.jp】

技表&対戦攻略！

鉄拳 TEKKEN TAG TOURNAMENT

14ページのシステムに続き、対戦攻略を掲載！ところで、エンドロール皆さん気付いてました？

GAMEST STAFF SHINSEISHA INC.



少しだけゲーメストが製作をお手伝い。タッグコンボ回復ダメージ減らしはC・LANの原案。

KAZUYA

打撃技

技名	コマンド(☆はレバーニュートラル)	攻撃判定・種類	攻撃力	備考
ワンツーパンチ	●●	上、上	5.10	※1
螺旋襲刃脚(らせんしゅうじんきゃく)	⇦●●or⇦●●	上、下	25.15	
風神拳(ふうじんけん)	⇨☆⇩⇘●	特中	25	※2
空斬脚(くうざんきゃく)	⇨⇨⇨●	中	30	
右踵落とし(みぎかかとおとし)	⇨●	中	27	
踵落とし(かかとおとし)	立ち上がり途中に●●	中、中	13.18	
閃光烈拳(せんこうれっけん)	●●●	上、上、中	5.8.18	※3
破砕蹴(はさいしゅう)	●●	中	25	
雷神拳(らいじんけん)	⇨☆⇩⇘●	中	29	※4
鬼哭連拳(きこくれんけん)	●●●	上、上、上	5.10.18	※5
ダブルアッパー	立ち上がり途中に●●	中、中	12.15	※6
奈落払い(ならくばらい)	⇨☆⇩⬋●●	下、下	12.12	※7
左踵落とし(ひだりかかとおとし)	⇨⇨●	中	23	
鬼神滅裂(きじんめつれつ)	⇦●	ガード不能	40	
真・鬼神滅裂(しんきじんめつれつ)	⬅●	ガード不能	80	
霧足(きりあし)	⇨	特殊動作		
霧足風神拳(きりあしふうじんけん)	⇨☆⬋●	特中	25	※8
霧足雷神拳(きりあしらいじんけん)	⇨☆⬋●	中	29	※9
霧足奈落払い(きりあしならくばらい)	⇨☆⬋●●	下、下	12.12	※10
雷神拳下段脚(らいじんけんげだんきゃく)	⇨☆⇩⇘(または⇨☆⬋)●●	中、下	29.12	※11
雷神拳中段脚(らいじんけんちゅうだんきゃく)	⇨☆⇩⇘(または⇨☆⬋)●●	中、中	29.20	※12
螺旋幻魔脚(らせんげんまきゃく)	⇧●●●●or⇦●●●●	上、下、下、中	25.15.12.25	
踵切り(かかとぎり)	⇘●●	中、中	10.18	
魔神拳(まじんけん)	立ち上がり途中に●	中	25	※13
忌怨拳(きえんけん)	⇘●	中	21	※14
六腑砕き(ろっぷくだき)	⇘●	中	17	
腿砕き(たいくだき)	⇙●	下	17	
心中突き(しんちゅうづき)	⇨●	中	30	
魔神閃焦拳(まじんせんしょうけん)	⇨●	中	26	
双殴腿砕き(そうおうだいくだき)	●●●	上、上、下	5.10.17	※15
裏拳二段	●●	上、上	12.21	

投げ技

技名	コマンド(☆はレバーニュートラル)	抜け	攻撃種類	攻撃力	備考
旋蹴り(つむじげり)	接近して●	●	投げ技	30	
体落とし(たいおとし)	接近して●	●	投げ技	28	
鐘楼落とし(しょうろうおとし)	相手の左側で接近して●or●	●	投げ技	40	
頭蓋砕き(ずがいくだき)	相手の右側で接近して●or●	●	投げ技	40	
背落とし(せおとし)	背後から接近して●または●	×	投げ技	50	
	背を向けて●または●	●または●	投げ技		※16
超ぱちき(ちょうぱちき)	接近して⇨➡●	●	投げ技	33	
アルティメットタックル	⇩(または⬇)●	●	投げ技	5	
闇雲(やみくも)	タックル中に●●●●●	●または●	投げ技	5.5.5.5.5	

備考
※1 攻撃力はレバー前入れで7.10※2 ヒット時チェンジ可(パートナーがデビルの場合は不可)
※3 攻撃力はレバー前入れで7.8.18※4 クリーンヒット時43
※5 攻撃力はレバー前入れで7.10.18※6 2発目ヒット時チェンジ可(パートナーがデビルの場合は不可)
※7 クリーンヒット時18　1発目で止めた時のみ※8 ヒット時チェンジ可(パートナーがデビルの場合は不可)
※9 クリーンヒット時43※10 クリーンヒット時18　1発目で止めた時のみ※11 クリーンヒット時43.12
※12 クリーンヒット時43.20※13 クリーンヒット時37※14 クリーンヒット時31
※15 攻撃力はレバー前入れで7.10.17※16 相手をつかんだ位置によって投げが変わる。投げ掴み後は振り向く

KAZUYA 10連コンボ

入力(※はガードポイント)	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
攻撃種類	上	上	上	上	中	中	下	上	中	中
攻撃力	7	8	6	7	6	11	5	5	8	30

分岐（上）

●	●	●
下	中	ガード不能
5	25	30

分岐（下）

●	●	●	●	●	●	●
中	中	下	中	下	中	ガード不能
7	10	5	7	5	25	30

ROGER&ALEX

打撃技

技名	コマンド(☆はレバーニュートラル)	攻撃判定・種類	攻撃力	備考
ワンツーパンチ	●●	上、上	6.10	※1
ワンツーアッパー	●●●	上、上、中	6.10.10	※2
ドロップキック	●または⇨⇨●	中	25	
サテライトドロップキック	⇨⇨⇨●	中	40	
ジェイルキック	⇨⇨●	中	26	
ナックルボム	⇗(または➡または⇨)●	中	35	
アリキック	⇩●●●または⬇⬋●●●	下、下、下	17.7.7	※3
アリキック(カウンター時)	⇩●●●●●または⬇⬋●●●●●	下、下、下、下、下	17.7.5.4.3	
エルボードロップ	大ジャンプ始めに●	中	35	
スマッシュアッパー	⇨⇨●	中	20	※4
グランドスマッシュ	⇨⇨☆●	下	6	
ダイナマイトアッパー	⬇⬋●	中	20	※5
フライングクロスチョップ	⇨⇨●	出始め上、後半下	15	
ダブルニードロップ	⇗●	中	40	
フランケンシュタイナー	⇘●	特中	15	
ライトストレート→レフトアッパー	●●	上、中	12.12	※6
レフトストレート→ライトアッパー	しゃがみ途中に●●	特中、中	5.15	
アニマルラッシュ&クルクルパンチ	⇨➡●●●●●	上、上、上、上、中	10.15.10.15.20	
アニマルギガトンパンチ	⬅●	ガード不能	100	
クルクルパンチ	⇨☆●	上	30	
アニマルキックラッシュ	⇗●●●●●	中、中、中、中、中	17.17.17.17.17	※7
アニマル後方回転	アニマルキックスラッシュ中に⇦			※8
ローリングアニマル	⇗●●	中	17	※9
アニマルドロップキック	⇦●	中	30	※10
アニマルアッパーカット	⇨☆⇩⇘●	中	50	
テイルカッター	⇙●	下	17	
ドロップキック&アニマルキックラッシュ	⇦●●●●●	中、中、中、中、中	30.17.17.17.17	
ローリングアニマル&アニマルキックラッシュ	⇗●●●●●	中、中、中、中、中	17.17.17.17.17	
アニマルメガトンパンチ	⇨⇨☆●	中	23	
アニマルヘッドバット	⇘●	中	20	
アニマルスマッシュ	しゃがみ状態で●or⇨☆⇩⬋●	中	22	
アニマルスィープ	横移動中に●	下	17	
アニマルジャンピングスィープ	⇖●	下	17	

投げ技

技名	コマンド ☆はレバーニュートラル	抜け	攻撃種類	攻撃力	備考
アニマルぱちき	接近して●	●	投げ技	30	
ジャンピングパワーボム	接近して●	●	投げ技	30	
アニマルフェイスクラッシャー	相手の左側で接近して●or●	●	投げ技	40	
アニマルローリングアームホイップ	相手の右側で接近して●or●	●	投げ技	40	
背落とし(せおとし)	背後から接近して●または●	×	投げ技	50	
	背を向けて●または●	●または●	投げ技		※11
DDT	接近して⇗⬈●	●	投げ技	45	
ツームストンパイルドライバー	接近して⇗➡●	●	投げ技	58	
ジャガードライバー	接近して⇩⇘➡●	●	投げ技	25	※12
ジャイアントスイング	接近して⇨⇦⇗⇩⇘➡●	●	投げ技	70	※13
フランケンシュタイナー(投げ間合い内)	⇘●	×	投げ技	45	※14
フランケンシュタイナー(投げ間合い内、ガードせず)	⇘●	×	投げ技	15+45	※15

備考
※1 レバー前入れで攻撃力7.10　※2 レバー前入れで攻撃力7.10.10　※3 1発目で止めた場合は13
※4 ヒット時チェンジ可　※5 ヒット時チェンジ可　※6 レバー前入れで攻撃力15.10
※7 1.3発目からローリングアニマルにシフト可　※8 3発目以降のみ
※9 ローリングアニマル後アニマルキックラッシュへシフト可※10 ローリングアニマルorアニマルキックラッシュへシフト可
※11 相手をつかんだ位置によって投げが変わる。投げ掴み後は振り向く　12 投げの途中で●で抜けられる
※13 受け身によりダメージ35に軽減　※14 投げ中にチェンジボタンでチェンジ可
※15 投げ中にチェンジボタンでチェンジ可

■技表の見方：☆はレバーニュートラル、➡は長く、⇨は短く入れた状態を示します。ボタンは●が左パンチ、●が右パンチ、●が左キック、●が右キックを示します。横移動は⇩か⇧の方向に短くレバーを入れることで可能です。技はキャラクターが右向きの状態の時のものです。

「悪」のカリスマ

三島一八

対戦攻略

ついにその姿をあらわした冷血御曹司。三島流喧嘩空手の戦闘力はそのままに、より強力な地上コンボをひっさげて帰ってきたぞ。



担当：三島家従者スー

仁や平八使いはすんなり入れる

その名のとおり、三島流喧嘩空手使いであるカズヤは、ほかの三島流同様、リードジャブ（LP）からの派生技や、風神ステップからの攻めを得意とする。よって、いままで仁や平八を愛用してきたプレイヤーならば、多少のコマンド技の違いさえ覚えれば、すんなり導入できるキャラだ。

まず、近距離での立ち合いではリードジャブ単発の攻めが基本。派生技のワンツーパンチ（LP RP）や双殴腿砕き（LP RP LK RK）を織りまぜ、相手にヒットしているか、ガードされているかで技を選択する。ヒットしているならば、閃光烈拳（LP LP RP）、鬼哭連拳（LP RP RP）を重ねる。閃光烈拳はヒット確認が重要。



新技の双殴腿砕き。分かりにくい下段だが、ガードされると危険。

ガードされているならば、相手の攻撃にターンを譲って様子を見るか、反撃を見越してのカウンターを狙いたい。仕掛けてくる相手に対して、ストッパーとして役立つのが踵切り（⬂RK）で上段をかわす特殊ステップも止めてくれる。牽制としても重宝するぞ。いったん間合いを離したいときは、心中突き（⇨RP）を使う。ガードさせると、風神ステップを仕掛けるのに、絶好の間合いとなる。六腑突き（⬂LP）は、相手の向きを強制的にずらす効果がある。そのままの間合いで、攻めを続けたい場合にいい。どちらの技もリードジャブや、ワンツーパンチの連携に組み込もう。

相手の上段攻撃をかわして攻撃する風神拳（⇨☆⇩⬂RP）も忘れちゃいけない。しかし、残念ながらカズヤには1フレ風神拳はない。



心中突きをガードさせたこの間合いは、風神ステップにいい間合いだ。

空中コンボより地上コンボは

さて、先程カウンターを狙うとあったが、カズヤにはカウンターをとることで、相手をひるます技がある。それは、魔神拳（立ち上がり途中にRP）、忌怨拳（⬂RP）、魔神閃焦拳（⇨LP+RP）だ。魔神拳は相手を崩せるが、回復が可能。よって追い打ちは確定ではない。しかし忌怨拳と魔神閃焦拳は、回復不可能だ。

なかでも忌怨拳は、ガードされても反撃確定する反撃はなく、ノーマルヒットで4フレーム有利。カウンターヒットだと、ひるんだ相手に踵切りを2段目まで入れるだけで、ゲージの約半分を奪ってしまうのだ。ワンツーパンチの後や、六腑砕きの直後など、積極的に使っていこう。



必殺技と呼ぶにふさわしい忌怨拳。カウンターなら踵切りへ繋げる。

新生霧足は…

入力すると、横移動とほぼ同じ性能を発揮する霧足（⇨）。しかし、入力するとなぜか右回り左回りと安定しない。しかし、条件はあった。

その条件とは⇨の入力フレーム数が偶数だと左回り、奇数だと右回りになるのだ。この条件で、毎回同じ方向へ回るのはまず不可能。だが、霧足と横移動を組み合わせることで、一瞬にして相手の背後まで回り込める、この機動力は捨てがたい。そこで、まず一度霧足を入力して、その移動方向を見てから、同方向へ横移動を入力する練習をしよう。マスターすれば、かなりの回避能力を得られることになる。

また、霧足入力後に⬂RPと入力するだけで風神拳を出すことができる霧足風神拳は、風神ステップが苦手な人でも、簡単に風神拳が出せることも付け加えておく。



一度霧足を入力して、その進行方向を確認してから、



その後同方向に横移動する。一瞬にしてこの移動距離。マスターしよう。

主要技フレーム表

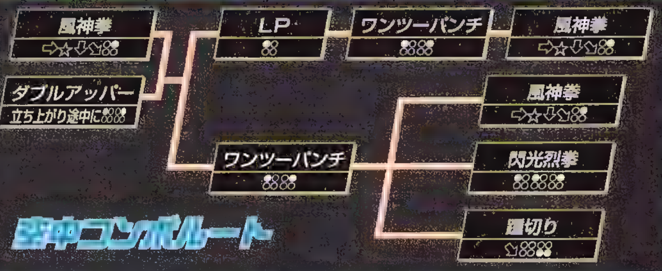
技名	コマンド	発生	ガード	ヒット	備考
リードジャブ	LP	10	+1	+9	
ワンツーパンチ	LP RP	10	+0	+8	
風神拳	⇨☆⇩⬂RP	12	−10	浮かせ技	※1
心中突き	⇨RP	25	−1	−8	
六腑砕き	⬂LP	16	−1	+3	※2
忌怨拳	⬂RP	14	−4	+5	※3
右踵落とし	⇨RK	20	+10	+9	
ダブルアッパー	立ち上がり途中にLP RP	12	1発目ガード−2 2発目ガード−6	1発目ヒット+9 2発目ヒット浮かせ技	
踵切り	⬂RP RK	13	1発目ガード−9 2発目ガード−15	1発目ヒット+2 2発目ヒット−4	

備考
※1 カウンターヒット時、相手の浮きがうつ伏せ
※2 ガードヒットともに、軸ずらせ効果
※3 カウンターヒット時、よろけ誘発

三島流喧嘩空手は、浮かせ技が豊富なイメージがあるが、カズヤには、立ち状態からは風神拳、しゃがみ状態からはダブルアッパー（立ちあがり途中にLP RP）と2つしかない。そのうえ、カズヤの風神拳は、カウンターヒットすると、相手が宙で1回転してしまう。ちょうど空中コンボを入れられる高さになったときには、相手の頭がこちらを向いていて、的が小さくなるので、非常に攻撃を当てにくくなってしまうのだ。

よって、ほとんどの局面では、風神拳→ワンツーパンチ→風神拳が大安定。カウンターヒット時でも、ヒットさせるのは難しくない。

初段をリードジャブにしたり、最後を踵切りで締めたりもできるが、重量級限定というわけではなく、入るキャラと、入らないキャラがあるので困りものだ。



小さな身体に秘めた野生のパワー!!

ロジャー／アレックス

対戦攻略

わりと奇を狙った攻撃が目立つけど、主要技の性能は悪くない。リーチが短くて苦労するが、体が小さいなりの利点もあるぞ。



担当：三島家従者スー

リーチの短さを技で補う

見た目はカンガルー（恐竜）のロジャー（アレックス）だが、技自体はキングのコンパチキャラだ。しかし、いかんせんリーチが極端に短く、技の性能を活かすには、かなり接近した間合いで闘うことになる。多段技のなかには、キャラによりその技の最後がスカってしまい、反撃を受けることもあるので注意しよう。

それでも技を組み合わせれば接近戦でも十分闘っていける。リードジャブ（●）を起点にし、ワンツーパンチ（●●）や、レフトストレートライトアッパー（しゃがみ途中に●●）、で相手の懐に飛び込んで⇧●やアニマルヘッドバッド（⇘●）など相手をひるませる技で攻めていこう。



頼りになるレフトストレート→ライトアッパー。ガンガン攻められる。

接近戦になったら、中段で浮かせ技のライジングトーキック（⇗●）と投げの二択を迫る。投げも威力の高いツームストンパイルドライバー（接近して⇙⇨●）とジャイアントスイング（接近して⇨⇘⇩⇙⇦⇨●）で二択をかける。たまに奇襲で、フランケンシュタイナー（⇘●）をしかけるのもいい。このフランケンシュタイナーは、威力が高く、抜けられることがない上、追い打ちや、交代を見越しての使用など、用途が広い。

前述したように、ロジャーのパンチ技は、スカることが多い。「危ない！」と思ったら、⬇●で相手の反撃を止め、しゃがみ状態から、ダイナマイトアッパー（⬇⬂●）か、投げを狙う。相手との間合いを離したかったら、アニマルスマッシュ（しゃがみ状態で●or⇨☆⇩⇧●）がいいぞ。



なにかと役立つフランケンシュタイナー。ダメージもバカにできない。

よろけてGO！

相手にヒットもしくはガードさせると状態変化を起こさせる技を、ロジャーは多数持っている。中距離ではナックルボム（⇙●）をガードさせて、有利な状態で攻めたり、スマッシュアッパー（⇨⇨●）や、グランドスマッシュ（⇨⇨☆●）で二択を迫ろう。うまくカウンターヒットさせることができれば、スマッシュアッパーは空中コンボ。グランドスマッシュは一応回復可能だが、アニマルアッパーカット（⇨☆⇩⇘●）を追加ダメージとして狙える。



下段のグランドスマッシュは、カウンターならば相手を崩す。



中段のスマッシュアッパーはカウンターヒットなら相手を浮かせ、

近距離戦では、先述の⇘●やアニマルヘッドバッドに加え、虚を突いてクルクルパンチ（⇨☆●）を狙ってみるのもおもしろい。ガードさせれば、アニマルアッパーカットが確定で入り、ゲージの約3分の1を奪う。

また、カウンター狙いでアニマルラッシュ＆クルクルパンチ（⇨⇨●●●●）を出してみよう。パンチが連続で入ったら4発目で止め、大きくよろけているところに、アニマルアッパーカットが入る。すべて入れれば、ゲージの約7割も奪えるぞ。アニマルラッシュは、技を出すことで前進するので、攻めの起点としても使いやすい。ただし小さいキャラや、キングには4発目がヒットしにくい。



アニマルアッパーカットを叩き込む。この破壊力は野生のパワー？



アニマルラッシュが連続でヒットしているのを確認したら4発目で止め、

主要技フレーム表

技名	コマンド	発生	ガード	ヒット	備考
リードジャブ	●	8	+2	+7	
ワンツーアッパー	●●●	23	+−0	+11	
ジェイルキック	⇨⇨●	14	−17	ダウン	
スマッシュアッパー	⇨⇨●	16	−12	ダウン	※1
グランドスマッシュ	⇨⇨☆●	18	−17	−6	※2
レフトストレート →ライトアッパー	しゃがみ途中に●●	8.16	−9	+2	
打ち下ろしヒジ撃ち（仮）	⇘●	14	−1	+1	※3
アニマルヘッドバッド	⇘●	14	−3	+4	
ライジングトーキック	⇗●	15	−12	浮かせ	

備考
※1カウンターヒット時浮かせ　※2カウンターヒット時　崩し
※3カウンターヒット時ダウン

ロジャーの空中コンボは残念ながらあまり期待できそうにない。見た目にもあまりイイものがないので、浮かせたら入れる。というぐらい。

ロジャーは、入れば痛い攻撃が多いものの、その攻撃を決めるチャンスは少ないので、テイルスイープ（横移動中に●●）や、起き上がり下段攻撃（うつ伏せ相手足側限定）がヒットした場合の追い打ちとして、きっちりダメージをとっておきたい。

逆に、ロジャーは身体がかなり小さいため、相手のコンボを限定する。普段の立ち回りでも、この恩恵に授かる場面は多い。あくまで可愛く、あくまで野性的に、サテライトドロップキック（⇦⇨⇨●）や、ローリングアニマル（⇙●●）ジャンピングアニマルスイープ（⇧●）を混ぜつつ闘うと、それっぽくていいぞ。

空中コンボルート

- ライジングトーキック ⇗● ／ スマッシュアッパーカット ⇨⇨● → ワンツーパンチ ●● ／ リードジャブ ●
- ワンツーパンチ ●● → ジェイルキック ⇨⇨●
- リードジャブ ● → アニマルラッシュ ●●●●
- アニマルスイープ 横移動中に● → シットジャブ しゃがみ状態で● → トーキック 立ち上がり途中に●
- 起き上がり下段キック 起き上がりに● → トーキック 立ち上がり途中● → アリキック ⇩●

今号が発売されたころには、ナムコオフィシャル西日本大会「日高のり子のうりうり・鉄拳タッグトーナメント'99」の結果が出ていて、東日本大会「大橋照子のしゃべりば・鉄拳タッグトーナメント'99」の開催をほぼ一週間後に控えている。ゲーメストからも時間があれば参加するぞ！

元祖極悪系相撲キャラ

巌竜 対戦攻略

力士たるもの細かい技でのダメージはあてにせず、純然たる2択で一気に勝負をつけるべし。と言うか、他に選択肢はねいッ！



担当：アディオスToshi

しゃがみ状態から攻めろ!!

巌竜の基本戦法は必然的にジャック系に似た「中間距離から相手の出方に合わせて中段技を繰り出す」というものになってしまいがちだが（基本中の基本はそれ）、実際それだけで勝つのは難しい。なぜならジャック系ほど、技にバリエーションがないからだ。そこで巌竜ならではと言うと大げさだが、少なくともジャック系には真似できない戦法を柱にして闘う必要がある。

まず相手が最も嫌う巌竜最大の武器は「下段技」。特にちゃぶ台返し（しゃがみ状態から●）は出るのは決して早くないが、ジュリアの穿弓腿のように姿勢が低く潰されにくくて強力。しゃがみ状態を作るには下Pを当てるのが手っ取り早い。そして巌竜のそれは長い！対となる中段のほうはもろてハンマー（立ち上がり●●）を使い、ディレイを多用して2発目を当てるようにする。ガードされても反撃は受けないので、ある程度"バレバレ"でも構わないぞ。

詰まるところ「下Pからの2択」というのが巌竜の基本戦法で、これでダメージを稼ぎ切れるキャラはほとんどいないのだ（ジュリアぐらい）。



その後の選択肢もかなり精巧で、相手にガード以外の選択肢はないのだ。



さらに2発目ヒット後のよろけ効果が大きい（20フレームほど有利）。



下Pからもろ手振りを多用する一番の理由は潰されにくいことに加え…。

押してもダメなら引け!!

「下Pからの2択」以外で巌竜が有効活用しておきたいのがさばき技の八双飛び（相手のパンチ攻撃に合わせて⇨●または⇦●）、塩まき（⇦●）といった相手に攻め込ませてダメージを与える技だ。

まず八双飛びのほうは一対パンチ技専用なので一使用に際して相手キャラ（あくまで目安程度）は選ばなければならない。狙い目は仁、平八、ニーナ、アンナ、ガンジャック辺りで、これらのキャラはこちらが技をガードさせた後にパンチ系の技で反撃してくることが多いはず。ガードさせる技としては閻魔突張り（⇨●●●●…または●●●…）が適しており、全発出さずカウンターで連続になる4発で止めて、八双飛びを仕込んでおく。



突張りを途中で止めてからの八双飛びは結構うまくいく。しかも…



相手が暴れると普通の送り出しに。こっちのほうが攻めやすい？



大振りだができるだけ相手に接近して出すのがヒットのコツ。

また決まった後はすぐに●を押し、送り出し投げまで1セット。この後もさらに攻めるならサバ折りシザース（⇨●）、もしくはヒッププレス（⬀●）で跳び込んでその後は専用の技を派生させよう。

塩まきについては「ここ!」という使い所はない。それこそ相手が上段、または一部（下方向に強くない）中段技を出してくるところすべて。注意しておきたいのが大振りだからと言って、あまり離れた距離で使わないこと。接近すればそれだけ潰される確率も高くなるが、すかるよりはまし。ちなみに、その後の空中コンボのほうは⬂●↓●●→送り出し（⇩●）。ただ送り出しはすかりやすいので、もろ手振り（●）にしてもいい。威力もほとんど変わらないぞ。その後はヒッププレスで跳び込んでもいいだろう。

コンボ系はどうするか!?

ここで言う「コンボ系」とはジャックから受け継いだ、突き出し（⬇⬂●●●●）、相撲ラッシュ（⬇●●●●⬇）、喉輪コンボ（しゃがみ前進中●●●）等を指す。結論として、これらはそれほど多用すべきものではないが、アクセント的になら立ち回りに組み込んだほうがいい。

とりわけ一番使えるのは喉輪コンボ。ノーマルでも3発連続ヒットし、なかなかの威力。出るのもそれほど遅くないが、下Pから連携させるには如何せんリーチ不足。そこで相手の起き上がり等にジリジリしゃがみ歩きで近寄って、ちゃぶ台返しとの2択にすると強力。相撲ラッシュは最後のバリエーションは豊富だが、安心して使えるのは最初の下段の2発。これを下Pの代わりにして冒頭の2択を迫るといいだろう。ただし1発で止めてはダメ（軸がずれる）。



下Pからでもこうやってジリジリあることができれば…



ちゃぶ台返しとの2択で喉輪コンボ。ガードされたら途中止め。

チェンジに極悪張り手

巌竜のファイナルウェポンとも言える、超威力ガード不能技極悪かまし（⇦●）の最大の狙い所は、何と言っても（相手の）チェンジ。しかし、よほどのタイミングでない限り、出しても潰されてしまうことが多い。そこで極悪かましよりも極悪張り手（かまし中に●）を使うようにする。こちらのほうが出るのが早い分当てやすいし、ヒット後は四股クエイク（⬇●）で全体力の半分はいただきだ。



相手が交代しそうだな～と思ったら極悪を入力。出し切らずに…、



張り手で崩れを誘発。この後の四股クエイクでの追い打ちを忘れずに。

東京・INTI渋谷店では、9月30日まで「拳祭（こぶしまつり）」が開かれている。土曜日には「鉄拳ＴＴ」を使った何らかの大会が毎週行われていて、同時にイラストなども販売されているようだ。9月26日の土曜日には、ファイナルとして夜に大きなイベントも控えているらしいぞ。

ニーナ・ウィリアムズ 対戦攻略

冴える新技を使いこなせ

使い慣れた継承技に使いがいのある新技。2つの要素がかみ合えば君のニーナはまたひとつ強くなる。



担当：がっちん

動きやすい技を知っておく

まずは技の出がそこそこ早い技とガードされてもスキの少ない技を把握しておこう。これにより連携がスムースに行えて、なおかつ当て身のポイントもわかってくる。

ピックアップした技は5つ。上の2つはアンナの攻略ページで使いやすさは説明したが、性能がまったく同じなので細かいところまで載せておこう。やはり、アッパーストレートのガードされても1フレーム有利というのはかなり強力。

フロントキックとヘルプハンドはガード後の不利なフレームが少ない点に着目。このような技はけん制には持ってこいで、相手がガード後に浮かせ技クラスの大きめの技を使ってくれれば好都合となる。



基本的な技の性能はしっかりと把握しておくと展開が楽。

使ってる？レイハンズ

鉄拳TTになれば、とうぜん新技は気になるところ。その中でもレイハンズは非常にバランスが取れていて、使いやすい部類の技に入る。

理由は、数値を見てくれればわかるように、発生、ガード後の不利フレーム、ヒット後の有利フレームとどの値も平均点以上（これといった基準はないが）と判断したい。さらには、2発目カウンターのよろけ効果やリーチの長さもあり、連携に組み込んでいきたいところ。

また、よろけ効果が発生した場合は、迷わずディバインキャノンで浮かせよう。回復は可能なので確定ではないが、実戦ではほとんど大丈夫だ。

たしかにレイハンズはダメージも少なく、通常は空中コンボへは移行できないので強さがあまり実感できない技。ただ、ヒット時の攻撃が継続できるメリットは大きいぞ。



バランスの取れた使いやすい技のレイハンズ。

スキ少なめの技

ワンツーパンチ	発生	8フレーム
	ガード硬直差	5フレーム不利
	ヒット硬直差	7フレーム有利
アッパーストレート	発生	13フレーム
	ガード硬直差	1フレーム不利
	ヒット硬直差	7フレーム有利
フロントキック	発生	12フレーム
	ガード硬直差	5フレーム不利
	ヒット硬直差	7フレーム有利
ヘルプハンド	発生	14フレーム
	ガード硬直差	3フレーム不利
	ヒット硬直差	4フレーム有利
レイハンズ	発生	16フレーム
	ガード硬直差	4フレーム不利
	ヒット硬直差	9フレーム有利

大ダメージ技は切り捨てない

反撃されやすくなったとはいえ、やはり大ダメージを得られるディバインキャノンコンボは使っていく技のひとつ。もちろん、まったく安全な技ではないが、単発のディバインキャノンよりは間合いも離れスキも少ない。プレイヤーのレベルや相手キャラによっては結構見逃してくれる。

ほかに、知っての通りチェンジ技なので、このディバインキャノンコンボの高い浮きであれば、ほとんどのキャラで体力バーの赤い部分をゴッソリ減らすことも可能。

さすがに乱発はよくないが相手の手の出しどころを見極めながら使っていくといい。



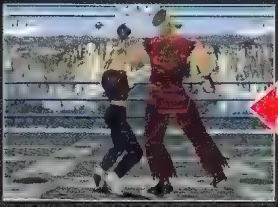
タッグコンボの始動技として重宝するディバインキャノンコンボ。

シェイクショットからの派生は2本で攻める

シェイクショットからは、掌握ステップやスウェーの失脚ステップと多彩な動きが可能だが、そこからの派生も考えるとかなりの数になる。

そうなると、多くなりすぎて有効な連携をしぼれていない可能性があるので、初めのうちは投げと打撃の2本柱で攻めていくとわかりやすい。

表でいえば上の2つになり、立ちガードで様子を見てくる相手と打撃で切り返してくる相手を想定してニーナ側から仕掛けてみる。まずはここから使ってみてくれ。



打撃技を見せてから掌握でつかみを狙ってみるか。



シェイクショット後はレバー前で掌握ステップで攻めよう。



掌握でつかみにいってから打撃技で空中コンボを狙うか。

下のアッパーストレートは確かにしゃがむ相手には有効だが、そのまま攻めを継続して打撃で押していきたい場合に使うといい。ガード硬直差も立ち状態からのアッパーストレートと同じ1フレームなので、ある意味ヒットかガードかを問わない万能な行動ともいえる。相手の様子をうかがう手段としても有効だ。

あと最後になるが注意点がひとつ。じつはシェイクショットの部分がヒットすると間合いが離れて、次の打撃技が届かないことが多い。この場合は素直に掌握でつかみにいけば問題はないのだが、それは結果論。動かしかたのコツがわかってきてから、いろいろな技に派生してみよう。

シェイクショットからのオススメ技

シェイクショット～掌握ステップ
横移動中➡

- 掌握コンボへ
  - ●立ちガードしている相手に
  - ●決まれば大ダメージ
- 立ち上がりアッパー
  - ●技を出してくる相手に
  - ●カウンターヒットで浮き
- 立ち上がり中アッパーストレート
  - ●主にしゃがみの相手に
  - ●ガードされても攻めの継続が可能

今号のAMショー特集で掲載されている他にも、ナムコからいくつかゲームが出展されるらしい。まず占いをテーマにした占いクイズゲーム(?)。自分の未来を確かめるために占いのため全国を行脚するという、けっこうキテるゲームのようだ。クイズで自分の運勢を占えるのが新しいぞ。

スキの少ない打撃で相手を固めろ！

アーマーキング

対戦攻略

重量級のイメージがあるが、技の組み立て次第では、スキ無く動くことも可能なのだ。



担当：SHO

打撃で押す

技の少ないA・キングでは、中段と下段の2択を迫るようなコンビネーション攻撃は存在しない。しかし、縦に押す打撃だけはスキの少ない技がいくつかあるので技の組み立て次第ではじゅうぶん強力な連携を作ることができるのだ。

その中でも主力となるのがレフトストレート・ライトアッパー（しゃがみ途中●●）。



ワンツーパンチなどの、ガードされても五分な技のあとに、



レフトストレートライトアッパーをつなげていくのが基本連携だ。

攻撃発生も8フレームと早いので割り込まれることはほとんどない。ガードされると9フレーム不利だが、間合いが離れるため反撃をくらう心配もなく非常に使いやすいので、連携の始動技としては一級品。

この技をつなげるときの有効な技は、ワンツーパンチ（●●）ライトストレートレフトアッパー（●●）ワンツーアッパー（●●●）の3つが使いやすく、ガードされても五分の状態にあるので、レフトストレートライトアッパーをつなげて出せば、最悪でも相打ちになることはあっても割り込まれることは無い強力な連携となる。相手が警戒してきてレフトストレートライトアッパーまでガードするようになったらさらに思うつぼで、そこに投げを混ぜていけばさらに効果的な連携となるぞ。

レフトストレートライトアッパーから別の技につなげるときは、ジャイアントスイング（⇨⇦⇙⇩⇘➡●）か横移動がオススメ。相手の方が若干先に動けるが、間合いが離れているので、攻撃発生の早い技はヒットせず、投げや横移動が有効になるというわけ。技の硬化をうまく使おう。

連携以外にも単発技で使える技がアッパーカット（横移動中●）とロードロップキック（⇙●）。アッパーカットはガードされると早い技で反撃を受けてしまうが、ヒットすれば相手がよろけるので、そこを風神ステップで追って2択を迫ると有効だ。また、風神コマンドが苦手な人は、ジェイルキック（⇨⇨●）などで代用していい。

ロードロップキックはダウンを奪える貴重な下段攻撃だが、ガードされると反撃をくらってしまうという欠点がある。しかし、長いリーチを生かして射程内ギリギリの場所で出せば、まずガードされることはない。また、横移動で自分の動きが見にくいところから使うなど、うまく工夫して使っていけばかなり使える技なのでどんどん使っていこう。



ロードロップキックは、ヒットするギリギリの間合いで使いたい。

ステップ後の選択技

風神ステップからの固有技の中では、ダントツにアッパー掌底（⇨☆⇩⇘●）の使用頻度が高いが、特殊中段のため、しゃがみでもガードされるという欠点もある。慣れているプレイヤーなら、ステップからのアッパー掌底と投げコンボに派生するチョークスリーパー（⇨☆⇩⇘●●）もしゃがんでいれば安全だということにすぐ気づくはず。そのためにも多少スキがあるジャンピングニーキック（⇨☆⇩⇘●）もたまに出していく必要がある。もう一つの固有技のシャドーラリアット（⇨☆⇩⇘●）は単発で使う機会はあまりないが、ガードさせると相手が大きく後ろによろけるので再度風神ステップでプレッシャーをかけるのもいい。

固有技以外にも風神ステップがしゃがみ状態であることを利用して、別の技を使っていくのは常套手段だが、4つ全てのボタンに固有技があるため、技が化ける恐れがある。そのため、そんなに早く別の技を出すことはできないが、ステップで潜り込んだあとのアーマーキングドライバー（⬇⇙●●）は使っていきたい。投げ抜けの対策もかねて、投げ抜けの種類を増やしていくことは大事なのだ。うまく工夫しよう。



しゃがみ状態でしか出せないA・キングドライバーをステップから狙おう。

アーマーキングコンボ集

●かち上げエルボー→アッパー掌底→レフトストレートライトアッパー

かち上げエルボー（立ち途中●）がヒット時のコンボ。この技はヒットしたら相手が崩れるようにダウンするので、その間にアッパー掌底をたたき込もうというものだ。アッパー掌底が早く出せないという人は、アッパー掌底をドロップフック（⇘●）にしてもいいが、カウンターヒットしたときにもアッパー掌底からのコンボが狙えるので、出しておきたいところだ。



かち上げエルボーがヒットしたら前のめりにダウンする。



完全にダウンする前に、アッパー掌底をヒットさせれば、



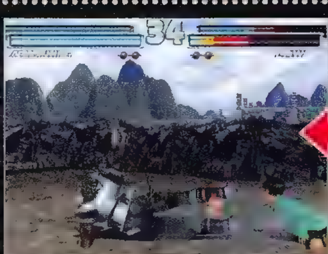
少し浮くので、レフトストレートライトアッパーで拾えるのだ。

●アッパー掌底→リードジャブ×2→アッパー掌底→ロードロップキック

うつ伏せの状態で低い打撃を空中でヒットさせると受け身が取れないことを利用したコンボ。よって、リードジャブ後のアッパー掌底を早く出しすぎると受け身が取れる浮きになるので、なるべく低く当てるようにしなければならないのがミソ。ただ、このコンボは初めのアッパー掌底でうつ伏せに浮かせることができるキャラ限定コンボ。重量級はうつ伏せに浮かないため最後のロードロップキックは確定しないので気を付けよう。



このぐらいの位置でアッパー掌底を当てれば、受け身が取れず、



ロードロップキックが連続ヒットするので狙っていこう。

→また、大手カラオケ会社「日光堂」との協力のもとに製作されたギターゲーム「ミリオンヒッツ（仮称）」も出展されるようだ。カラオケのシステムとギターゲーを組み合わせたもので、最新のヒット曲をプレイできるスグレものらしい。このジャンルの可能性を広げそうなゲームだ。

TAITO + GAMEST ユニゾンプロジェクト第2弾



続 タイムアタックランキングバトル

——第1回［超初級・弩級］結果発表——

好評連載！



夏休みSPECIAL! バトルギア侍がゆく！改め バトルギア出前キャラバンIN静岡

臨時リポート：こーじ山下

ランクインプレイヤーの出したタイムに対して、タイトーの開発者がプレイヤーの店舗へ逆挑戦しにいくイベント「バトルギア侍がゆく！」も、ランクインプレイヤーの予想以上の実力ぶりを前に、毎回返り討ちに遭う始末。このままでは開発者の威厳にかかわる問題に…さぁ、どうしたものか？

そこで、タイトーから「ここはいっそ、プレイヤーに挑戦とかはなくして、侍&バトガールで、ランクインプレイヤーを思いっきり楽しく表彰してあげるイベントはどうですか？続タイム〜に名称も変更されたことですし…」という申し出があり、決してプレイヤーから逃げているわけではないのだが（思いっきり言い訳）、今回より「バトルギア出前キャラバン」とイベント名を変更し、早速「続タイム〜」第１回の超初級コースで、過去最高の3人（計8部門）を輩出した、**静岡県のゲームセンター・ミラクルドーム**さんにおじゃますることになった。



ミラクルドームのランクインプレイヤー3人と記念撮影。TOPは取れなかったものの、8部門エントリーは大いに評価される。

さて、この日はお盆休み（8月13日）中ということもあって、すでにイベント前からお客さんがいっぱい。80人近くのギャラリーの皆さんが、バトルギア侍&バトガールを今や遅しと待ちかまえている。

そして、午後3時、イベント開始。まずは同店でランクインプレイヤーとなった**SIB氏、TAK氏、S.N氏**の表彰へ！さらには、SIB氏にデモンストレーション走行を披露してもらい、ギャラリーから大きな拍手がおこる。



イベントの熱気に刺激を受けたのか、バトガールに思わず興奮したのか、店員さんもマイク片手にPRする一幕も。

恒例の一般参加イベントでは、隠しコースを中心に4人バトルが大きな盛り上がりをみせる。**BAR氏、REI氏、TAK氏、UME氏**が見事勝利！

また、回を重ねる度に、バトガールの人気も急上昇！**矢頭奈津美嬢と三好さやか嬢による、通称「なっちゃんさやちゃん」の2人**に、記念撮影や握手を求めるギャラリーも多く、ここへきて侍よりも認知度が高まってきた模様。2人とも、TVや雑誌、イベント等で大活躍中の現役モデルさんで、毎回このイベントを楽しみにしているとか…。よかったらファンレターを編集部あてに送ってくださいね！本人に必ず届けます。

さて、最後の出前キャラバンは、最速王決定戦の前日の**9月11日（土）、東京ビッグサイト・AMショー会場内タイトーブース**にて敢行！初の予告開催&東京地区開催と相成った。バトルギアフリークのみんなは、2日連続でAMショー・タイトーブースから目が離せないぞ！

ミラクルドーム

店舗データ

■住所
[illegible]
■TEL
[illegible]
■交通アクセス
[illegible]

第1回（超初級・怒級）講評

今回から続タイムアタックランキングバトルの集計となったわけだが、早くから隠しコースをプレイしていたプレイヤーがドドーッ！と申請をしてきたため、1回目の集計ながらハイレベルなバトルとなった！

その結果を見てみると、これまで上位に名を連ねていたプレイヤーのネームがずらり並んでいるのがわかると思う！

まず超初級から見ていくと、5位までにランキングされたのは、東日本地区のプレイヤーが少なく、西日本地区のプレイヤーたち！

しかも、今回のイベントでお邪魔したミラクルドーム（静岡）のプレイヤーたちの追撃を抑えて、なんと上位ランキングの常連であるMTY氏が、クラスA、B、Cの3クラスすべてTOPとなった！

弩級はというと、こちらは全国各地からプレイヤーがランクインしたのだが、今までTOPを取れなかったプレイヤーたちが、常連ランカーを抑えて見事TOPとなった！

結果は、クラスCは神奈川のGAO氏が、クラスBは愛知のJUN氏が、そしてクラスAは大分のCRH氏がTOPとなった！おめでとうございます！（ずるずる）

INFORMATION

AMショーはこれを見よ！

BATTLE GEAR 最速王決定戦

■開催日　9月12日（日）
■場　所　東京ビッグサイト　AMショー
タイトーブース内特設ステージ

3月より半年間に渡って実施していた「（続）タイムアタックランキングバトル」の掉尾を飾るイベント、『バトルギア最速王決定戦』が、いよいよAMショーの一般入場日に、タイトーブース内にて開催される。

バトルギア侍を逆斬りした強者のランカーたちが一同に集合するほか、バトガールもちろん参加！コンマ1秒にかける男たちの戦いを目撃せよ！

（詳細は、P56「バトルギア」記事内にて）

いよいよ10/30号（9月30日発売号）は ●続タイムアタックランキングバトル第2回（弩級・超弩級） ●AMショー・バトルギア最速王決定戦　完全リポート の2本立てで掲載！

最速は誰だ！ 30名分を一挙掲載！新装開店だ！

BATTLE GEAR™

バトルギア

超初級コース

CLASS A

順位	タイム	車種	スコアネーム	ゲームセンター名
1位	2'23"298	(BNR32)	MTY	アミューズメントスペースガオラ（滋賀）
2位	2'24"263	(BNR32)	SIB	ミラクルドーム（静岡）
3位	2'24"403	(JZA80)	K-Y	池袋GIGO（東京）
4位	2'24"449	(BNR32)	TAK	ミラクルドーム（静岡）
5位	2'24"453	(BNR32)	S.N	ミラクルドーム（静岡）

CLASS B

順位	タイム	車種	スコアネーム	ゲームセンター名
1位	2'29"492	(FC3S)	MTY	百又ゲームコーナー（大阪）
2位	2'29"577	(FC3S)	TAK	ミラクルドーム（静岡）
3位	2'29"849	(FC3S)	S.N	ミラクルドーム（静岡）
4位	2'29"951	(FC3S)	SIB	ミラクルドーム（静岡）
5位	2'30"173	(FC3S)	MIW	アミューズメントシティはみんぐたうん（三重）

CLASS C

順位	タイム	車種	スコアネーム	ゲームセンター名
1位	2'37"846	(EK9)	MTY	百又ゲームコーナー（大阪）
2位	2'37"932	(EK9)	MIW	アミューズメントシティはみんぐたうん（三重）
3位	2'38"329	(EK9)	TAK	ミラクルドーム（静岡）
4位	2'38"332	(EK9)	CRX	池袋GIGO（東京）
5位	2'38"453	(EK9)	S.N	ミラクルドーム（静岡）

弩級コース

CLASS A

順位	タイム	車種	スコアネーム	ゲームセンター名
1位	3'02"579	(CP9A)	CRH	C・Rハイスコア（大分）
2位	3'03"251	(GC8改)	JUN	名古屋レジャーランド大高店（愛知）
3位	3'03"505	(CP9A)	NEZ	GAMEわいずまん（神奈川）
4位	3'03"654	(CP9A)	Y.T	東京レジャーランド小岩（東京）
5位	3'04"555	(GC8改)	BAR	ウェアハウスAW入谷店（東京）

CLASS B

順位	タイム	車種	スコアネーム	ゲームセンター名
1位	3'09"943	(FC3S)	JUN	名古屋レジャーランド大高店（愛知）
2位	3'09"946	(DC2)	D.K	プラサカプコン横須賀店（神奈川）
3位	3'10"188	(FC3S)	NEZ	GAMEわいずまん（神奈川）
4位	3'10"627	(DC2))	GAO	ゲームファンタジア茅ヶ崎店（神奈川）
5位	3'10"871	(DC2)	MTY	アミューズメント百又（大阪）

CLASS C

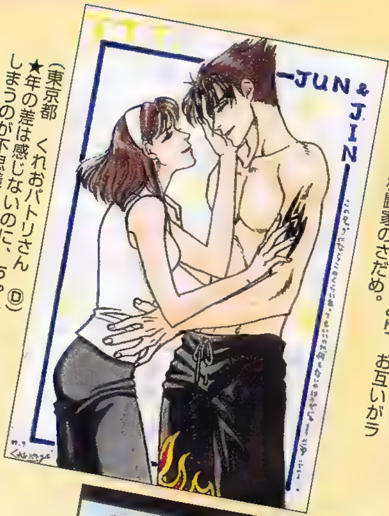
順位	タイム	車種	スコアネーム	ゲームセンター名
1位	3'17"209	(EK9)	GAO	ゲームファンタジア茅ヶ崎店（神奈川）
2位	3'17"963	(EK9)	MTY	百又ゲームコーナー（大阪）
3位	3'18"347	(AE86T)	NEZ	GAMEわいずまん（神奈川）
4位	3'18"706	(NB8C)	JUN	名古屋レジャーランド大高店（名古屋）
5位	3'19"689	(EK9)	DDK	コスモエース白河店（福島）

※上記車種の見方　<Aクラス>■JZA80…トヨタ・スープラRZ　■BNR32…ニッサン・スカイラインGT-R
■CP9A…ミツビシ・ランサーGSR Evo.V　■GC8改…スバル・インプレッサ22B STi
<Bクラス>■DC2…ホンダ・インテグラタイプR　■FC3S…マツダ・サバンナRX-7∞
<Cクラス>■AE86T…トヨタ・トレノGT-Apex　■EK9…ホンダ・シビックタイプR　■NB8C…マツダ・ロードスターA Spec1.8

カラーアイランド人気投票 (旅)

お詫び：7/15号及び7/30号のアンケートはがきで「あなたの好きなキャラクター」欄が抜けていました。無理矢理、人気投票欄を作って投票してくれた人もいたのですが、今回は無効とゆーことで。
大変申し訳ないです。

担当：ぎぃ



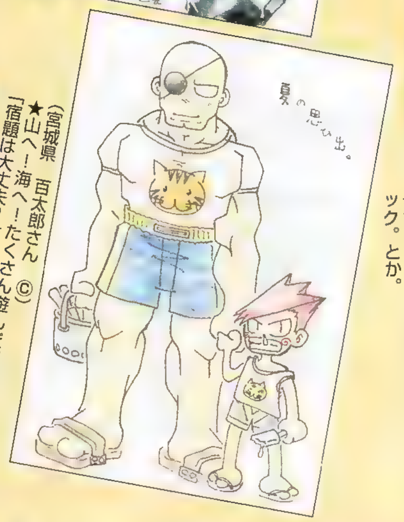
（東京都　くれおパトリさん　Ⓓ）
★年の差は感じないのに、ちゃんと母子に見えてしまうのが不思議ですね。



（北海道　牧野怜さん　Ⓑ）
★仲のいい兄弟も闘うときはひとり。お互いがライバル。それが格闘家のさだめ。



（和歌山県　山本弓さん　Ⓔ）
★血と欲望、狂気と恐怖が我らの糧。



（宮城県　百太郎さん　Ⓒ）
★山へ！海へ！たくさん遊んだ夏の思い出。「宿題は大丈夫？」



（埼玉県　（株）功夫屋くん　Ⓐ）
★六万五千五百参拾六式改ライダーキック。とか。

RAY series　レイシリーズ　3つの神話



（偽三島の再来くん　Ⓗ）
★融けてゆく、消えてゆく世界。そして終わりが始まる。



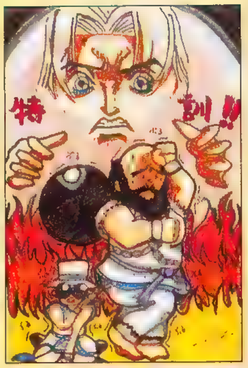
（東京都　青木隆司くん　Ⓖ）
★過去の遺産が絶望を呼び、過去の遺産が希望を運ぶ。



（沖縄県　裕樹くん　Ⓕ）
★人類最後ノ希望ノ鋼ノ身。母なる星と散るが宿命。



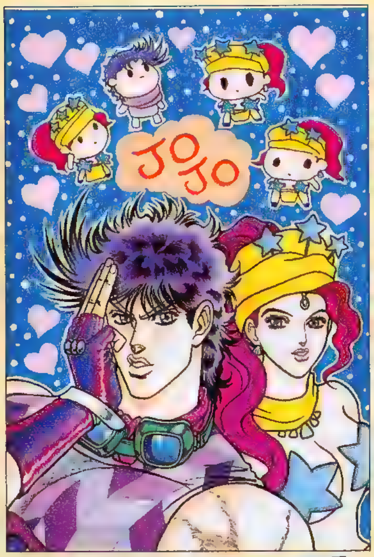
（北海道　仲井六段さん Ⓘ）
★健康的なぼでぃとハイビスカスで南国ムード満点。ってアフリカちゃうやん。



（沖縄県　ローズくん Ⓚ）
★オロチ編が終わっても、チョイ&チャンの受難の日々は終わらず。それどころか…ねぇ。



（東京都　犬塚トシフミくん Ⓝ）
★寝てると思ったら見つめられているっ。なんかかわいい。



（京都府　Yumi&MILMILさん Ⓠ）
★若き日のジョセフと原作では姿を見せなかったミドラー。まさに夢のカップリングだぁね。



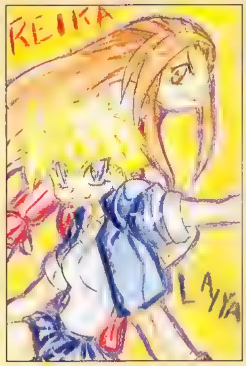
（富山県　都氏さとみさん Ⓙ）
★この髪の塗りがとっても綺麗で見事です。ああこの紫が…イイ。



（京都府　大山高嶺さん Ⓛ）
★お母さんが帰ってきた！あの日のフトモモのままで。



（大阪府　虎杖せなさん Ⓞ）
★可愛いケド綺麗だケドその闘いっぷりはまさに「暴れん坊」。



（群馬県　クラッシャー岡田くん Ⓜ）
★格ゲー史上最も危険なラウンドスタート。あのギリギリの緊張感が懐かしい。



（千葉県　りんさん Ⓟ）
★パカパカキャラって踊ってるのも実に可愛くてヨイよね。



（埼玉県　まぐろうさん Ⓡ）
★せめてESP者同士、仲良くできたらよかったのにね。

前回のカライラ 一番星!!



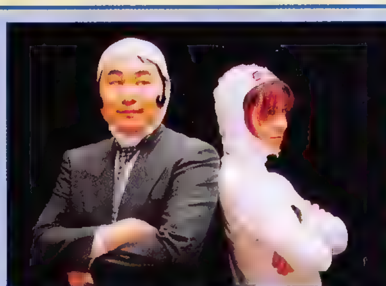
（奈良県　白魚佐助さん）
▲7/30号

（CG　鳥取県　西向侍くん）



◀7/15号

急告!!

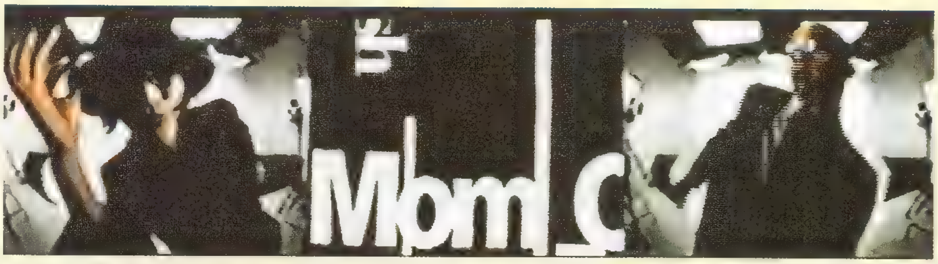


ついに世に放たれてしまいやがった「ジャンメスト」！　とゆーわけで石井ぜんじと田渕健康がゲームキャラとして人気投票の対象になってしまったわけですが、ここで注意が一つ。「石井ぜんじ」と「田渕健康」は別のキャラとして扱います。「ジャンメスト」あるいは「石井ぜんじ&田渕健康」では無効になるぞ。
また、ジャンメストに限らず、例えば、ユン&ヤン、京1&京2あたりも注意しよう。

応募要項は80ページ!!

お詫び：8/30号掲載のG.S.江藤さんの一番星のモリガンのイラストが、間違って夏野さんのワルキューレのイラストになっていました。お二人にご迷惑をおかけしたことをお詫びいたします。

ジャレコ新作紹介



3面モニターのこの迫力！実物も後ろにアピール度満点！

いきなり80年代



レイブマスター

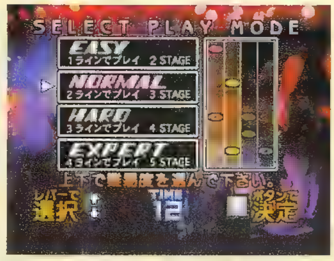
なんとゴダイゴっすよ！なんかこのゲーム、「ノリノリだあ!」て言葉が似合いそう。

トリップゲーム？

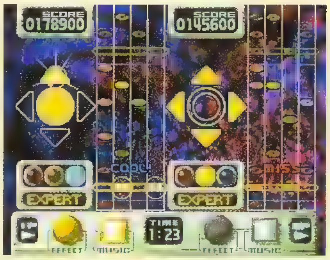
何かと話題のジャレコ音ゲーの新作が8月頭に発表された。その名も「レイブマスター」。筐体はVJ筐体の改造で、3面モニターを操作できるのは変わっていないようだ。

プレイモードは全部で4つ。「Easy」「Normal」「Hard」「Expert」のモードがあり、それぞれ1本、2本、3本、4本と増えるライン上に落ちてくるポイントにあわせてボタンを叩き、レバーで映像を調整する、というものだ。VJに慣れたプレイヤーの人なら全然OK。

そして特筆すべきは曲のタイトル。マドンナの「Like a virgin」、ゴダイゴの「MONKEY MAGIC」など、80年代のヒット曲が入っていて、20代～30代のプレイヤーには涙ものだね。では、ゲーセンに行ってふぃーばーするとしますか。



モード選択も初心者用から上級者まで4つ存在。

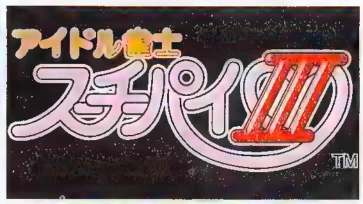


タイミングを合わせてレバー&ボタンを操作。

レイブマスター収録曲

- Be my love
- BLUE
- COSMIC FLAVOR
- FAKE
- Hello Mr Monkey
- I'm the QUEEN
- Internal Organs
- Intersection
- I will be missing you
- Like a virgin
- MACHO MAN
- MONKEY MAGIC
- MOTOR NERVES
- No 9 d-minor Op.125
- Planet voyage
- Religion
- SEXY MUSIC
- Smoke in the sky
- SHUISHUISHUI
- taking over
- UPSIDE DOWN
- What my love?

いよいよ発売秒読み!?



スーチーパイⅢ

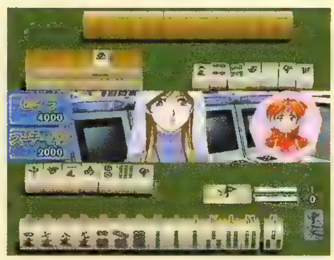
春から情報が先行していた「スーチーパイⅢ」。ようやくトンネルを抜け出すか!?

いよいよ発売間近!?

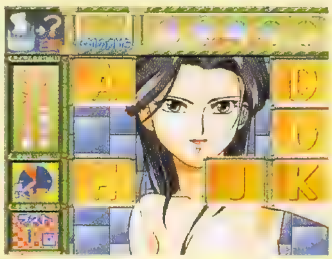
先行で春に設定資料集までやってしまったが、開発の方のこだわりの開発によって発売が順調に遅れていた「スーチーパイⅢ」。ようやく、この秋の発売がほぼ確定したようだ。

ゲームはお馴染みのキャラ「御崎恭子（スーチーパイ）」が、ライバル達を破りながら（脱がしながら？）ボスに到る、という王道（？）ストーリー。今回の新敵キャラは「索子聖羅」「早乙女ちるる」「早乙女ななみ」。大人の美女から小さな美少女（ちょいキツめ）までいろんなニーズに対応してるぞ。

ちなみにキャラクターデザインは（当然）園田健一先生だ！今回も冴えまくってるぞ!!宮崎さんも（誰？）オススメだ！



ゲーム画面！NAOMIだけあってパイもリアルだ！



神経衰弱（？）も健在！めくれ、めくれ～！



　イラストレーション／園田健一

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE

CONCLUSION STEP/ MASTER THE SECRET

ストリートファイターIII
3rdストライク
コンクルージョンステップ/
マスター・ザ・シークレット

ムック第二弾

ストIII 3rdに
2冊目のムックが
早くも登場!

このゲームは奥が深いので、まだまだ対戦をやり込む余地があるぞ。さらに細かい技データや対戦攻略も実戦派のキミにはきっと役に立つはずだ。



本体価格 1,280円+税

発売開始!

PORTAL STEP/ BUILD UP ARTS

ストリートファイターIII 3rdストライク
ポータルステップ/ビルドアップアーツ

ムック第一弾



好評の第一弾もよろしく!

本体価格 950円+税

好評発売中

ギャルズアイランドトレーディングカード

ギャルズアイランドトレーディングカードのヒ・ミ・ツ　第五回　特典入手のヒ・ミ・ツ

トレーディングカードには特典がつきもの。今回はギャルアイトレカの特典を大・公・開!

●販売促進カード（「販売促進カード」は全部で4種類です。）

ボックスカード 2種類	カードNo.91	春麗	Illustrator: ことぶきつかさ
	カードNo.92	ワルキューレ	Illustrator: 思い当たる
	基本的には、ボックスでお買い上げのお客様に販売店から配布されるカード。配布方法は店舗によって異なりますのでご確認下さい。		
マルゲ屋カード 1種類	カードNo.93	リリス	Illustrator: G-ヒコロウ
	マルゲ屋専用のカードです。1Boxに1枚プレゼント。		
イベントカード 1種類	カードNo.94	こより	Illustrator: 司淳
	イベントで配布予定のカードです。ただし、在庫が無くなり次第配付終了となります。9月のアミューズメントマシンショーや東京ゲームショーで配布いたします。		

●その他の特典

中平正彦　かりん等身大ポスター　1種類（終了）

入手方法:コミックマーケット56で1Boxにつき一枚配布しました。

七瀬葵テレホンカード　2種類　メッセサンオーの予約特典テレホンカードです。各1,000枚の限定生産品です。

入手方法:メッセサンオーで2Box予約すると2種類のうち1枚もらえます。



好評発売開始!

本体価格
1パック　343円（10枚入り/税別）
1ボックス　5,145円（15パック入り/税別）

新声社
全国書店、全国玩具店、又はマルゲ屋でお求め下さい。品切れの場合は各店舗にご注文いただくか、当社通信販売部「読者サービス部」をご利用下さい。
通信販売のお申し込み先:フリーダイヤル:0120-531917(月~金/10:00~17:00)または、E-mail:dokusabi@shinseisha.co.jpまで。
〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　TEL.03-3293-9321　FAX.03-3293-9329　http://www.shinseisha.co.jp/gamest/

新声社イベント参加のお知らせ

犬福も待ってるにょ！



新声社は「アミューズメントマシンショー」「東京ゲームショー」に出展します！



GAMEST '99 AOU Amusement Machine Operators' Union 号外

ランキング上位独占!! カプコン&コナミ、対戦格闘VS音ゲーの勝負はいかに？ 最終結果はゲーメスト3月15日発売号にて掲載!!

オペレーター人気ランキング　店舗人気ランキング

映像店舗ランキング

※上記はAOUのゲーメスト号外です

第37回アミューズメントマシンショー

●日程：9月9日～12日(9・10日は業者商談日)

●会場：東京国際展示場(東京ビッグサイト) 東4ホール「23」

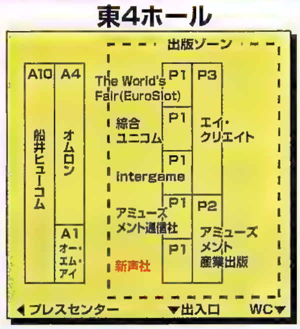
ゲーメスト読者としてむしろこれは見逃せないか？　あのアミューズメントマシンショーに新声社が出展！　新商品の犬福グッズの他、最新ムック・ゲーメストなどを取りそろえてお待ち申し上げるってな寸法だ。そして忘れちゃいけない、ゲーメスト号外も発行予定！

■ご注意

・会場販売商品の最新情報は新声社ホームページにて随時発表・掲載しております。どうぞご利用ください。
【新声社ホームページURL→http://www.shinseisha.co.jp/gamest/】
・商品は多数用意しておりますが、まれに人気商品が品切する場合がございます。あらかじめご了承ください。

■開催概要

・会　場：東京国際展示場(東京ビッグサイト)　東4・5・6ホール
【ビッグサイトの主な行き方：臨海副都心線/国際展示場駅下車徒歩10分、新交通臨海線ゆりかもめ/国際展示場正門前駅下車徒歩5分】
・開催日時：9月9日(木)・10日(金)　業者商談日　(10:00～17:00)
　9月11日(土)・12日(日)　一般公開日　(9:00～17:00)
　※業者商談日には一般の方は入場できませんのでご注意下さい。
・前売券：大人(高校生以上)　1,000円　女性・子供(小中学生)　500円
・当日券：大人(高校生以上)　1,500円　女性・子供(小中学生)　1,000円
　(未就学児童、シニア(60歳以上)は無料です)
・主　催：社団法人日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA)
・後援予定：通商産業省・建設省・財団法人余暇開発センター・日本経済新聞社



東京ゲームショウ'99秋



●日程：9月18・19日

●会場：幕張メッセ(日本コンベンションセンター)「1-北-8-物販」

新声社は東京ゲームショウ99に参加するぞ！
ブース番号は「1-北-8-物販」(展示ホール1の北側)だ！

今年の秋もこの季節がやってきた！　もちろん新声社も出展するぞ。今回は大好評だったあの「犬福ぬいぐるみ」が、新製品の「ちび福ぬいぐるみ」をひっさげて帰ってくる！　数には限りがあるので、新声社ブースには早めにゴーだ！

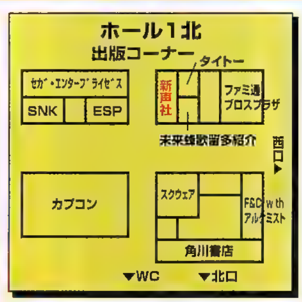
■ご注意

・会場販売商品の最新情報は新声社ホームページにて随時発表・掲載しております。どうぞご利用ください。
【(新声社ホームページURL→http://www.shinseisha.co.jp/gamest/】
・商品は多数用意しておりますが、まれに人気商品が品切する場合がございます。あらかじめご了承ください。

■開催概要

・会場：幕張メッセ(日本コンベンションセンター)　展示ホール1～8
【主な行き方：JR京葉線/海浜幕張駅下車徒歩5分、JR総武線/幕張本郷駅下車バスで15分】
・開催日時：9月18日(土)10:00～18:00　19日(日)10:00～17:00
　※9月18日が登校日にあたる高・中・小学生の生徒・児童は14:00からの入場となります。
・前売券：一般　1,000円
・当日券：一般　1,200円
　※一般＝中学生以上(小学生以下入場無料)
・主催：社団法人コンピュータエンターテイメントソフトウェア教会(CESA)
・後援：通商産業省

CESA PRESENTS
TOKYO GAME SHOW



INFORMATION

おっ！　ゲーメスト編集部がブラウン管に出てしまうようなのだ！　詳しくは下を見てね。

TOPICS

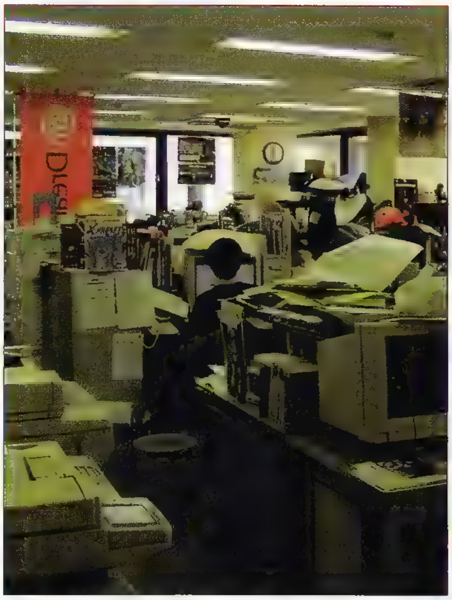
TV

アーケードゲーム専門番組「あ～ま～げ～！」にて、メスト編集部の全貌が明らかに！

みんなは、「スカイ パーフェクトTV」と「DIREC TV」内で放送しているアーケードゲーム専門番組「あ～ま～げ～！」という番組を知っているかな？　まあ、内容は最新アーケードゲームの紹介や、開発ルームへの潜入などリポートなどが、メインなんだけど、今回その「あ～ま～げ～！」に我がゲーメスト編集部が完全リポートされてしまったのだ。マルゲ屋（神保町店）をはじめ、G-Modelの模様をリポートしつつ、メスト編集部の内部に迫る「あ～ま～げ～！」取材陣！　メインインタビューには、編集部きってのキレ者太郎「す～ぱ～さる～ん」が、かなり威張りつつ取材陣に答えていたぞ。衛星波のみの放映だけど、みんな見てね～！

アーケードゲーム専門番組「あ～ま～げ～!」放映スケジュール

●SKY PerfecTV!/ch.279　DIREC TV/ch.624
9月18日（土）　23:00～24:00
9月21日（火）　22:00～23:00
9月23日（木）　21:00～22:00
9月24日（金）　20:00～21:00
※番組のお問い合わせ
JIC03-5463-0789（平日10:00～17:00）



これが整然としている編集部全景やね



コドゥーモ選手のデスクよ～ん。セーラームーンだらけ



ライターMVPも一緒に写ってますが、まあ、あまり気にすることはないでしょう。

RELEASE

人気の兆し！　「釈由美子」ちゃんオフィシャルトレーディングカード発売！



ぐは～むちゃくちゃカワイイやんけ!

人気急上昇の「釈由美子」ちゃんが、トレカになったぞ。トレカの写真はすべて写真家・山岸伸氏の完全撮り下ろしで構成されており、考え方によっては、すべてがスペシャルカードだ！　9月5日から発売予定とのことなので、コンプリートするには早い者勝ちだよ！　そこで発売元の（株）プロ・パシフィック・ジャパンさんから3BOX（3名に）プレゼントだ！　欲しい人は「釈由美子」トレカ係まで。

「釈由美子」オフィシャルトレーディングカード

●発売　9月5日（予定）
●価格　1パック（10枚入り）500円（税別）　1BOX（10パック入り）5000円（税別）
●内容　「ベースカード」200種「スペシャルカード」27種「オリジナルテレカ」3種「直筆サイン入りカード」「ナンバリングカード」「コスチュームカード」「サイン入りポラ・カード」「BOX特典カード27種」「スペシャルプレゼントカード」



こんな撮り下ろしのすんばらしいカードが200種も入っているのだ。

●発売元　（株）プロ・パシフィック・ジャパン
●企画　（有）エイアンドエス
●協力　（有）山岸伸/（株）トミーズカンパニー
●釈由美子オフィシャルホームページ「シャクチャンネル」
http://www.idol.ne.jp/shaku/
※商品のお問い合わせ
03-3574-7678



う～ん、よさげ!

※お詫び:前号9月15日号にて「ときめきメモリアル」等身大フィギュアの価格にてミスがありました。正しくは、「誤・可動タイプ500000万円」→「正・可動タイプ50万」「誤・固定タイプ380000」→「正・固定タイプ38万円」となります。読者ならびに、関係者に多大なご迷惑をおかけしたことをお詫び致します。

EXHIBITION

自分（人間）の顔について知りたくはないかね？「大顔展」開催中！

とにかく「顔」について様々な情報がつめられて、「顔」のすべてが分かる展覧会です。ここでの説明は不要！　行けば必ず「顔」についての「何か」が分かるハズ！　人それぞれに考えがあるように、「顔」ひとつとっても、それぞれの「顔」があるのだよ。

「カオが見える「あなた」が見える大「顔」展（だいかおてん）」

開催概要
●会期　10月17日（日）
●会場　国立科学博物館（東京・上野）
●入場料（当日券）　一般・大学生/1300円　小・中・高生/600円

RELEASE

けっこう熱い！TVアニメ「Bビーダマン爆外伝V」ビデオシリーズ発売！

テレビ朝日系列にて人気放映中のアニメ「Bビーダマン爆外伝V」がビデオシリーズになったぞ！　各巻3話入りで、毎月2巻づつのリリース予定なのでお子さんをお持ちのメスト読者の方は揃えてみてはどうかな？（ちょい強引か？）



パッケージの写真は実際の商品パッケージとは異なります

「Bビーダマン爆外伝V（ビクトリー）」

商品概要
●発売　9月24日（1巻・2巻同時発売）
●価格　各巻8500円（税抜き）
●収録　各巻3話収録70分
●発売/販売　メディアファクトリー
※お問い合わせ　03-5469-4870
©HUDSON SOFT/TAKARA

EVENT

個性を引き出す！　ワンフェスアフターリポート！

去る8月8日に行われた、「ワンダーフェスティバル1999・夏（以WF）」。ビックサイトを会場に今回もいつもどおり…。と思いきや、雰囲気が少し違う。そう、知っている人も多いとは思うが、今回から「古物・おもちゃ系」ディーラーは同時に（会場も隣）行われる「トイフェスティバル」に出店することになり、WFは初期の理念どおり「模型の祭典」として生まれ変わった。が、どうも強制的なものではないらしく、それ系のディーラーもちらほら…。さらに最近、急速に勢力を伸ばしつつある「ドール系」ディーラーも結構多く「純粋に模型の…」とはいかなかったようだ。ま、それでも相変わらず人は多く、気が遠くなるほどの混雑はなかったので、まずは「会場の2分化」、成功といったとこですかね？



ワンダーショーケースとは？

今回のWFの目玉は何と言っても、WF実行委員じきじきのプレゼンテーション「ワンダーショーケース」。事前の内容についてのPRが一切なく、折しもディーラーの不正に対し海洋堂のドン、宮脇専務（WF事実上の責任者）が「WFを止める可能性もある」とまで公言していた直後でもあったので、それに関連したものではないか？と、多くの人が思ったが実際は全く関係なく、要は「WFレーベルの立ち上げ」というのが主な内容。具体的には「腕はあるがアイテム選択等で人気が今一つの原型師」をプロデュースするというもので、マネージメントもWF実行委員会が受け持つことになる。ま、これで一気に人気が出て即行列ができるかどうかは疑問だが、アイテム至上主義の昨今に一石を投じることは間違いない。ただ今回選ばれた原型師2人とも「ロリ系」というのはちょっと…。いや、あえてそうしたわけじゃないというのは分かってますが。



BOOK

「PS版 新世紀GPX サイバーフォーミュラ 新たなる挑戦者 ウィナーズガイドブック」好評発売中！

先に発売された「PS版新世紀～」の完全攻略本が出たぞ！　主な内容はゲームの攻略がメインで、声優さんのインタビューや、設定資料集など、サイバーファンには充実すぎる程の内容となっている。



この表紙が目印だよ。

「PS版 新世紀GPXサイバーフォーミュラ 新たなる挑戦者 ウィナーズガイドブック」
●発売　発売中
●価格　2200円（税抜き）
●発売　（株）ビー・エヌ・エヌ

RELEASE

「カラムーチョ」が新パッケージで登場！

湖池屋さんから「カラムーチョ」の新パッケージが発売されたぞ。その名も「フリフリカップカラムーチョ」なぜに振るのか？　それは、自分の好みによっていろんな物をまぜて振れるようにできているからなのだ！（ポテトチップスなど）　自分だけの味のカラムーチョを作りあげてくれ！

カラムーチョホームページ
http://kara-mucho.com



しかしこの商品ってばかなりロングランの商品だね。

EVENT

雨にも負けず、猛暑にも負けなかった「コミックマーケット56」超開催!

日本の夏の最大イベントと言えば、誰がなんと言おうと「コミックマーケット」(通称コミケ)。今年も去る8月13・14・15日の3日間、東京ビックサイトで「コミックマーケット 56」が開催された。簡単に説明すると年2回(夏と冬)に開かれる超巨大同人誌即売会で、アニメ系やらゲーム系やら創作系やらH系やら…とにかく多くの同人誌サークルが集まり(約3万5千!)、それを購入するために全国各地から猛者たちが大量に(約35万人!)集まってくる、我々には見逃せない超ビックイベントなのだ! で、今回初めて参加してみたんだけど、とにかく凄い人。そして、もの凄い熱気! 多少は空調の利いている会場だけど、あれだけ人が集まると、ほとんど無意味。大手サークルになると、屋外に行列を作る始末。お目当ての本を買うのも一苦労。でも、あれだけ人が集まっていながら秩序が保たれているのには、正直言って驚き。コミケット準備会のみなさんの働きぶりには感服しました。コミケに参加しているのは同人誌サークルだけでなく、ゲームメーカーや出版社といった企業も多く出店しており、もちろん我が新声社、マルゲ屋も当然のことながら出店。今回の目玉商品となった、七瀬葵先生の『画画2』は都合により予約のみとなったが、見事に完売。「犬福キーホルダー」も好調な売れ行きだったぞ。そして、ゲーメストの異端児「猛者通信・ジ☆ダップセ」のオリジナルグッズコーナーも出現(15日のみ)! はたして、どういった結果になったのか…次号以降の猛者通信をお楽しみに、だってさ。目的のサークルがなくても、会場内をフラフラと歩き回って、目に付いた同人誌があったら手に取ってみる。これだけでも十分楽しめるので、未体験の人は次の機会にでも足を運んでみてはどうかな? (これでまた参加者が増える…)



見ろ! 新声社・マルゲ屋も元気だぞ〜い!



企業ブースのコンパニオンのおねー様、暑い中ご苦労様です。



これまた、企業[illegible]

RELEASE

広…じゃなかったコトブキヤさんから「セルフィ・ティルミット」発売!

FFⅧキャラクターをフィギュアという場所で展開している、コトブキヤさんから天真爛漫娘「セルフィ・ティルミット」が発売になったぞ。キットは、塗装済み完成品でパッケージから取り出すだけで、そのまま飾れるのだ。良い子のゲーメスト読者の諸君! くれぐれも覗かないようにしてほしく思うぞ。



[illegible]ってほしいぞ。

「セルフィ・ティルミット」

商品概要●発売 8月末日予定 ●価格 6800円(税別)●スケール 1/6 (30cm)●素材 ソフトビニール製※お問い合わせ コトブキヤ通販部 045-410-1661

RELEASE

キミは観たか?幻のポケモン「ルギア」を!ミュージックコレクション発売!

大ヒットを飛ばしているポケットモンスター劇場版「ルギア爆誕」だけど、その劇中で使用されている、ミュージックコレクションが発売されたのだ。小室哲哉プロデュースのエンディング曲をはじめ、案室奈美恵の「toi et moi (トワエモア)」TVシリーズオープニング曲「ライバル!」を収録! 目をつぶれば映画のワンシーンがよみがえる?



「劇場版ポケットモンスター幻のポケモン ルギア爆誕 オリジナルミュージックコレクション」

●発売 9月15日
●価格 2300円(税抜き)
●品番 ZMCP-1007

BOOK

アニゲー専門! コンプティーク増刊「コンプAG」発売中!

なんとも嬉しい本が出ました! その名も「コンプAG」! 内容は原作がアニメーションのゲーム紹介本といういわゆる「アニゲー本」な訳だ。ゲームの紹介だけに止まらず、声優インタビューや、超新作スクープなど目がはなせない内容となっているのだ。年末に向けて発売される様々な「アニゲー」はこの本でチェックしろ!



このルリルリの表紙が目印だよん。

「コンプAG」

●発売 好評発売中●定価 650円(税込み)●発行 角川書店

EVENT

アジア最大! 「WORD PC EXPO 99」間もなく開催!

パソコンの普及率には、目を見張るものがあるが、この「WORD PC EXPO 99」では、アジア圏の企業が一同に会する最大級のマーケットなのだ。内容は「ショッピングゾーン」をはじめ、流行の「モバイルゾーン」など、コーナーが目白押しだ。国内外600社を超える企業が出るってんなら、絶対に飽きることはないよ。行ってみれ!



最新マシンが一同に会するのは、このエキ[illegible]

「WORD PC EXPO 99」開催概要
●会期 9月8日(水)～9月11日(土)
●会場 幕張メッセ 国際会議場
※WORD PC EXPO 99 公式ホームページ http://wpc99.nikkeibp.co.jp

GAME LIST

タイトル	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーのコメント及び備考
とんでもクライシス！	テクモ	アクション	8-2	9/末	おまたせしました「とんでもクライシス！」の発売です。あなたはこの独特な世界についていけるか？
DEAD OR ALIVE 2	テクモ	格闘アクション	8-3	秋	NAOMIボードによる新次元のグラフィックを体験して下さい。
1on1　GOVERNMENT	テクモ	スポーツ（バスケ）	8-3	秋	最大4人まで対戦可能なバスケットゲームです。
ストライカーズ1999	彩京	シューティング	未定	秋	次回AMショーにて爆公開予定！驚愕の新機体を君も体感せよ！さあ奥様もごいっしょに！
スポーン	アクション	カプコン	8-4	未定	アメコミ界のヒーロー見参！最大4人のプレイヤーが入り乱れてのバトルは圧巻！
ストライダー飛龍2	カプコン	アクション	未定	未定	人気アクションゲームの続編が、大きな進化を遂げて登場します。お楽しみに！
ジョジョの奇妙な冒険　未来への遺産	カプコン	対戦格闘	8-4	秋予定	これをやらずにジョジョのすべてを語ろうなど、無駄無駄無駄無駄無駄無駄ァ！
パチンコセクシーリアクション2	サミー	脱衣パチンコ	パチンココントローラー	9月下旬	やっと発売っす！なんで今まで発売が遅れたかは聞かないで…。
エアロブレード	サミー	対戦シューティング	未定	年内予定	そろそろ、皆様にお見せできると思います。AMショーでは出ません！　ごめん！

クライマックスランダーズ
サウンドトラック



ドリームキャスト版で発売される、クライマックスの往年のキャラクターが集結したRPGゲーム「クライマックスランダーズ」のサウンドトラックが発売されたぞ！ ドリームキャストの性能をフルに使って作られるリアルな世界、キャラクターの躍動感がこの1枚のCDに完全収録されているぞ！

CD　MJCA-00053
価格　2625円（税込み）
マーベラスエンターテインメント

発売中

O.M.Y.ソロワークス /O.M.Y.
BRILLIANT　CUT/マリア・ショート

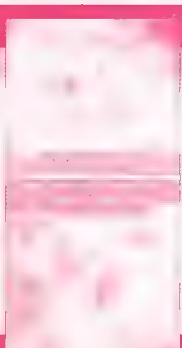


O.M.Y.のメンバーがグループ活動と平行して行っていたソロ活動で作られた曲を集め、厳選して1枚のCDに収録したものが発売されることになった!O.M.Y.のナンバーとしては、なんと2年ぶりのリリースになるCD! ファンは「待ってました!」ってとところではないでしょうか?

CD　PCCB-00392
価格　2625円（税込み）
ポニーキャニオン

9月17日発売

電幻天使対戦麻雀 シャングリラ
オープシング&エンディングテーマ



レコード会社であるマーベラスエンターテインメントが業界初の3Dキャラクター！ RPG要素たっぷり！ 豪華な声優陣で麻雀ゲームを作った！ そのオープニングとエンディングの曲を収録したシングルCDが発売されたぞ！ 歌はもちろんゲームの声優担当の井上さん、樋口さん&坂本さんだ！

CD　MJDA-90010
価格　1050円（税込み）
マーベラスエンターテインメント

発売中

GUITAR FREAKS 2nd MIX
ORIGINAL SOUNDTRACK



大ヒットをしているコナミのサウンドシミュレーションゲームシリーズのギター版のオリジナルサウンドトラックが発売される！ このCDには、アーケード版とプレイステーション版のオリジナルBGとロングバージョンをプラスした40曲が収録されている！ なおゲーム攻略譜も付いてくるぞ！

CD　KMCA-23
価格　2243円（税込み）
コナミミュージックエンタテインメント

9月3日発売

ARRANGE SOUND TRACX
THE KING OF FIGHTERS'99/SNK新世界楽曲雑技団



つい先日オリジナルのサウンドトラックが発売されたばかりのKOF 99であるが、そのアレンジバージョンが9月に発売することが決まったぞ！ このCDに収録される曲は、全部で14曲で、そのすべてSNK新世界楽曲雑技団による書き下ろしだというからファンにはたまらない1枚になるはずだぞ！

CD　PCCB-00393　価格　2940円（税込み）
予約特典　スーパーピクチャーCD
ポニーキャニオン

9月17日発売

Golden Rule～君はまだ負けていない！～
水木一郎



アニメソングの帝王、水木一郎氏がフジテレビ系「快進撃TVうたえもん」の世界征服計画を企んでいる？ わけだが、その計画をバックアップするべくアルフィーの高見沢俊彦氏がプロデュースしたこの熱いシングルCDが8月末に行われる「1000曲ライブ」の翌日発売されるぞ！

CD　FSDA-00012
価格　1020円（税込み）
ファーストスマイルエンタテインメント

9月1日発売

★応募のきまり★ インフォメーションコーナー各係に応募するときは、官製ハガキに「住所・氏名・年齢・電話番号・このコーナーへのリクエスト（どういう内容を取り上げてほしいか？）」を明記し、〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26新声社ゲーメスト編集部インフォメ「○○○」係まで。締切は特に書いていなければ9月30日だ。　※プレゼント当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。　※雑誌公正競争規約によりこの号の他の懸賞に当選できない場合があります。ご了承ください。

チケットは手に入れた？

アーケードゲーム初心者講座

ー第25回ー

AMショー編～後編～

後編となる今回は、会場で役立つマナーやルールと併せて、ちょっとしたテクニックを紹介！　担当：伊勢猫

アーケードゲーム業界では、春に開催される「AOUアミューズメント・エキスポ（通称：AOUショー）」と秋の「アミューズメント・マシンショー（通称：AMショー）」といった新作展示会が年2回おこなわれていて、チケット代と会場までの交通費を工面できれば、一般入場日に誰でも会場を気軽に見て回ることができる。

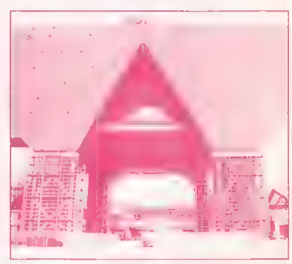
それじゃあ、今年の9月9日～12日（一般公開日は11、12日）に東京国際展示場（通称：東京ビッグサイト）で開催されることになるAMショー会場へ、休日を利用して実際に足を運んで見よう！…といったところが前回までのお話。

入場チケットを手に入れる具体的な方法と、AMショー会場へ行くための主要な交通機関については、前号の「AMショー編～前編～」で詳しく取り上げてみたわけだけど、後編となる今回は、AMショーの会場内を実際に見て回るうえで役に立つ、ちょっとしたテクニックやマナーなどといったような耳寄りな情報を項目別にチェック！

「AMショーは今回が初めて…」なんていった人も、事前にこれを読んでおけば大丈夫。AMショーの当日に会場内で戸惑うようなことがないよう、ここでしっかりと予習してから出かけよう！

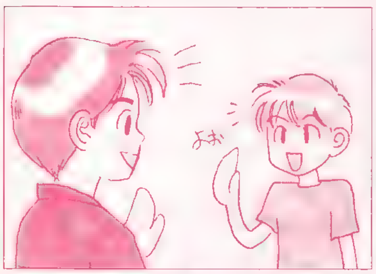
Check①　会場へ向かうその前に…

何をするにも下準備が大切…。そんなわけで、チケットを買って交通網をチェックしたら、今度はショー会場に各メーカーから出展されるゲームタイトルを詳しくチェック！事前に調べてショーの当日に備えよう！



まず、ショー会場へ足を運ぶ前に必ずやっておきたいのが、ブース&ゲームの下調べ。というのも、東京ビッグサイトの会場内はなんと240m×80mもの広さがあるため、一切の予備知識がないような状態で行くと、大手メーカーのブースを探し出すのにも一苦労…なんていうことにもなりかねない。

まあ、実際にはアドバルーンなどの大きな目印もあるので迷うようなことはないと思うが、話題の新作ゲームやお目当てのメーカーブースがどこにあるのか知らないと移動に無駄な時間を使うことは確か。厳密なルート取りまで決めなくてもいいから、初めに見たいゲームの置いてあるメーカーブースの場所ぐらいは事前にチェックしておきたい。特に大手メーカーは午後になると混雑するのは確実なので、開場直後の人が少ない時間帯に優先するのがおすすめだ。



友達と一緒に行くなら、事前に待ち合わせ場所を決めておくのが　、携帯電話があればなお良し！

とはいえ、開場時間の午前9時前は入場待ちの長い列へ並ぶことになるので、特定の新作ゲームやブースだけをゆっくり観たい…といったような人はあまり無理をしないで、開場時間から少しズラして、お昼前ぐらいを目安に会場へきたほうが、結果としてスムーズに入場できる。ちなみに会場の閉場時間（午後5時）が近くなってくると、帰りの交通機関は帰宅ラッシュも重なってかなりの混雑ぶり…。帰り分の乗車券を会場へと向かう前にあらかじめ買っておかないと、ここでもまた列に並ぶことになってしまうぞ！

気になる各メーカーの出展タイトルのリスト一覧はP6に、ショー会場MAPはP115にそれぞれ掲載してあるので、こちらを参考にして、行きたいメーカーブースの位置などをきちんと確認&チェックしておこう。



帰りのキップは行きかけに買っておくのが賢い選択。交通機関によっては往復券も売っているぞ！

会場内での『マナー』

●連コインしない

会場内ではいくらフリープレイでゲームがやり放題とはいえ、後ろで人が順番を待っているのにそれを無視して連続でゲームをプレイするのは…完全なマナー違反！

対戦ゲームで勝ち抜いている場合でも、ある程度は連勝したら席を立つぐらいの気持ちがショー会場での基本。まあ、熱くなる気持ちもわからないではないけど…自分がその人だったらイヤだよね？

●騒がない

友達と一緒にきて、盛り上がっちゃうのはある程度仕方のないことだけど…必要以上に騒ぐのは周りに迷惑。会場は運動場じゃないんだから走るのも当然ダメ！

また、有名な開発者を見かけてもまとわりついたら…迷惑だよ。

●持ち帰らない

UFOキャッチャーなど、一部のプライズマシンは取った景品を持ち帰れるが、必要以上に持って帰るのもどうかと…。まさか、いないとは思うけど「筐体に付いているインストやポップを持って帰る」なんてのはマナー以前の問題…。

当然、コンパニオンやコスプレイヤーのお持ち帰りもなし！

●狙わない

ショー会場に発売済みのゲームが出展されていることもあるけど、たとえ全国1位のハイスコアを出しても「認められない」とは担当の京城談（個人申請も不可）。

また、編集部のライターやぜんじ編集長を見かけたとしても背後から狙わない…いろんな意味でね。

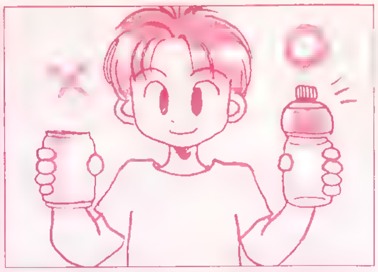
Check② 会場に着いたら そのあとは…

知ってるようでいて、意外と知らなかったりする基本的な事柄。楽しく会場内を観て回るためにも、最低限これだけは知っておきたい基本ルールについてをフォロー！トイレが混んでるとき、あなたならどうする？



さて、入場したら事前にチェックしておいたゲームやブースのある場所を目指して行くわけだけど、このときに注意したい点は2つ。

まず1つ目は、AMショー会場内で設置されているゲームやプライズマシン、アトラクション等は**原則的にすべてフリープレイ**（要するに料金はタダ）となっているので、間違ってもコイン投入口にお金を入れたりしないこと。



会場内は暑いので、持ち歩きのできるペットボトルは経済的。ただし、ゲーム中は飲んじゃダメ！

そして、2つ目は会場ホールへの出入りと再入場について。1回目の入場時はチケットで普通に入れるからいいんだけど「昼食を会場の外で食べよう」とか思って、何もしないで会場ホールを出てしまうとアウト。こういったように、会場内へ再入場したい場合は、出口付近の係員に「あとで再入場したいんですけど…」と一言いって、**スタンプを押してもらわないとダメ！**もう1回チケットを買う…なんてことにならないためにも、これだけは覚えておきたい。

逆にこれさえ守っていれば、会場ホールへの出入りは自由（午後4時まで）。ホール正面のガレリア（通路）2Fには飲食店があるほか、トイレやジュースの自動販売機なども設置してあるので、会場内のトイレが混んでいて…なんてときにも重宝する。せっかくあるんだったら活用しなきゃね！

今回のまとめ 『徹夜も厳禁！』

ここまで読めばなんとなくわかってもらえると思うけど、ショー会場へは全国から来場者が訪れるため、かなり混雑する。そんな人がいっぱいの会場内を少しでも楽に観て回るための下調べなわけだけど、それ以前に必要なのは“万全の体調”。広い会場内は単に観て歩くだけでそれなりの体力を使うので、前日は早めに寝るのが正解。間違っても前の日に徹夜などして、会場で具合が悪くなったりしないように…。

さて、前回と今回の2回に分けて説明してきた「AMショー編」はいかがだったでしょうか？この号の特集記事「AMショーの歩き方」と併せて読んで、AMショーを楽しんできてね！

■第37回AMショー　一般入場日【9／11（土）、12（日）】前売りチケットお買い求め一覧

第参回

帰ってきたレゲーの魂

操作説明



筐体の前部についている特殊な操縦桿と、グリップの人差し指と親指のところについているトリガーで操作。操縦桿では自機の移動と照準の合わせを行う。トリガーからはレーザーを発射。<写真はゲーメストNo.03より>

スターウォーズ

■メーカー／アタリ ■発売／1983年5月
■基板中古価格／？？？

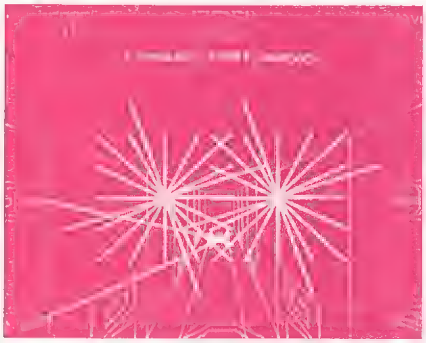
ゲーム内容

コックピットタイプの大型筐体もので、画面は線のみで立体を表すベクタースキャンで描かれている。戦闘シーンは前方に強制スクロールする3Dシューティング。プレイヤーは、自機「X－WING」を操作し、デススターを破壊するために戦っていく。最初にイージー（1面）、ミディアム（3面）、ハード（5面）のどこから始めるか選択できる。一つの面（WAVE）はタイファイターとの宇宙空間での戦闘、デススターの表面、デススターの溝の3つのシーンに分かれている。

今から16年前…世代を超えた名作があった

1983年と言えば、日本ではようやく前年にゼビウスが発売されたころで、画面がスクロールすることすら珍しい時期であった。そんなときにゲーセンに出回ったのがこのアタリのスターウォーズである。

スターウォーズの素晴らしさは、なんといってもその完成度の高さにある。原作の雰囲気そのままに、ストーリー・世界観を感じさせるゲーム構成。また、シーンを凝縮してゲーム化することによって、スピーディーで高いゲーム性を可能にしている。熱烈なファンが多く、長く愛されたゲームであった。



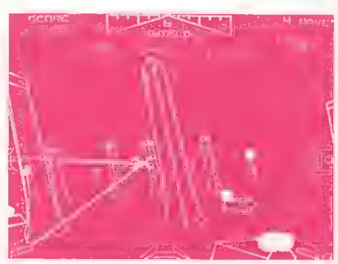
臨場感こそが最大の魅力

スターウォーズのゲームシーンは、3つのステージから構成されている。まず最初は宇宙空間で、デススターから次々と飛来するタイファイターをどんどん撃ちまくるシーン。このシーンは自機の操作はできず、操縦桿の操作で照準を敵機に合わせて撃ち落としていく。自機はR2－D2が操作してくれているという設定になっている

次のシーンはデススターの表面で、タワーやバンカー（砲台）が弾を撃ってくる。これを巧みに壊して進んでいくことになる。

最後のシーンはデススターの溝で、高速で迫り来る壁と砲台の弾をかわしつつ進んでいく。シーンの最後で通風孔に弾を撃ち込むとクリア。デススターは破壊される。撃ち損なうと前方の壁にぶつかり、溝のシーンの最初からやりなおしになってしまう。

ゲーム化されたシリーズを通してみても、1作目のスターウォーズの人気は非常に高く、今でも多くのプレイヤーの思い出の中に残っている。伝説化したその人気の秘密とは何だったのだろうか。



スターウォーズのゲームとしての魅力は、その迫力と臨場感である。それを生み出したのは、当時の独特の技術だったベクタースキャンによるところが大きい。3Dの表現はとても多くの早い処理が必要とされる。ところが、線だけで立体を表すことによって、当時の技術でも自分視点のシューティングが可能になった。

スターウォーズでは、このベクタースキャンの有利点を最大に生かして、高速で疾走する感覚を表現している。初期の作品ながら、それ以降の3Dシューティングやガンシューの原点と言えるほどゲーム性は充実していたのだ。

ベクタースキャンの画面は、今見れば背景が描かれていないので物足りないだろ



構成：石井ぜんじ
協力：SHO、ス－
3人共に1作目のスターウォーズのファン。ゲーム版スターウォーズの魅力は、X－WINGに乗りこんでいる感覚にあると意見が一致。SHO・ス－は、￥68000のパソコン版スターウォーズにもかなり燃えた。

当時のチラシ







まだゲーセンで遊べるセガのスターウォーズシリーズ

STAR WARS



<セガ・1994>

本格3Dポリゴンシューティング。1P側がX－WINGを操作・攻撃し、2P側は攻撃のみ。自分は反乱軍のパイロットという設定で、映画にないシーンが楽しめる。企画段階ではプラネタリウム式スクリーンの構想もあったらしい。

STAR WARS TRILOGY ARCADE

<セガ・1998>

スターウオーズ3部作をまとめてゲーム化した大作。ゲーム形式はガンシューティングに近く、テススター攻略やスピーダーバイクでの疾走シーンなどがある。ミッション終了後にはライトセイバーを使ったボーナスステージが体験できる。



アタリ・幻のスターウォーズシリーズ

EMPIRE STRIKES BACK



<アタリ・1985>

スターウオーズと同じ筐体でプレイできるシリーズ第2作。ところが当時日本には入荷されず、幻のゲームとされていた。スノーウォーカーをケーブルで引っ張って倒したり、アステロイドを避けて宇宙空間を飛んだりというアクションがある。各ステージで一定条件を満たすと「JEDI」の文字がもらえ、すべて揃えると一定時間敵の弾が消えるというボーナスもあった。

RETURN OF THE JEDI

<アタリ・1984>

アップライトタイプの筐体もので、画面はフルカラーになった。進行方向は斜め右上で、斜めスクロールする。エンドアの森の中のシーンとデススター突入のシーンなどがあり、森の住人の仕掛けたトラップに敵を引っかけることができた。一部のナムコ直営店などしかなく出回りは少なかったが、緻密なゲーム性でマニア評価は高かった。



う。しかし、それを補っていたのが、スターウォーズの世界観である。スターウォーズの映画を思い起こすことによって、心の中にそのシーンが蘇る。

また、画面以上に英語のボイスが雰囲気を高めていた。このボイスは映画で実際に使われたものをボイスシンセサイザーで再現したもの。コックピットに乗り込んで映画通りのボイスを聞けば、いやおうなく盛り上がるものだ。

スターウォーズは版権ものとして大成功した最初のビデオゲームと言えるかもしれない。ゲーム性と映画の中のシーンがぴったりマッチして、何とも言えない臨場感と魅力が生まれたのである。

今、十数年の時を超えて映画・スターウォーズはよみがえった。近年はセガ社を中心に、スターウォーズの新作ゲームもリリースされている。しかし、映画同様、16年前にスターウォーズを扱った名作シューティングがあったことも、忘れずに後世に伝えていきたいと思う。

最後に（石井ぜんじ）

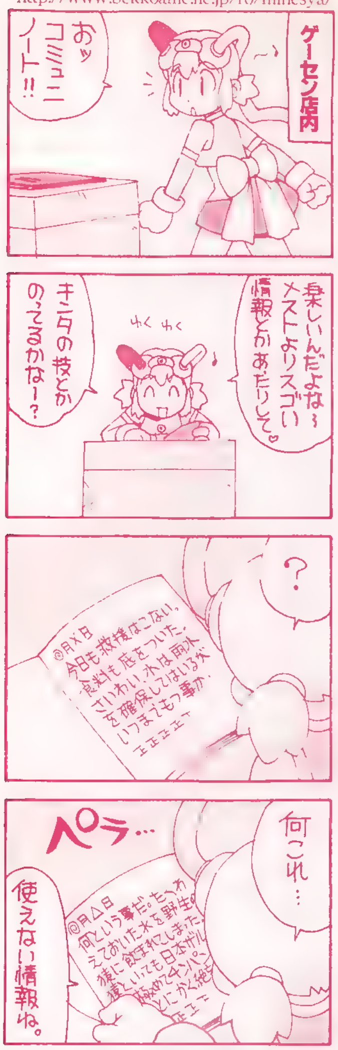
当時はまだ一つのゲームの寿命が非常に長い時代であった。スターウォーズの筐体も長く置かれていたので、じっくり楽しめた記憶がある。サンフランシスコの空港のゲーセンには、まだあるのだろうか？

次回の帰ってきたレゲーの魂は「ストライダー飛竜」

超世紀末ゲーム伝説 MELTY 5：NO.14

ハルマゲメルティ

http://www.bekkoame.ne.jp/ro/minesya/



☆おいおい助けにいこうよ！とつっこみたいところだが、1マスコットでありスーパーヒーローじゃないもんね。

変われる明日、聖超リニューアル・天下一ゲーマーの店 マルゲ屋神保町店！



「マルゲ屋神保町店がワイルドにリニューアル！連邦のゲームグッズがこじゃれた感じに陳列され、こりゃいかじと早くも好評でおじゃる」



「同人誌コーナーも夏コミ後の新刊を多数入荷し一新！ノートに加えコミュニケーションアルバムも設置したマルゲ屋だ、気になる人は来たまえ」

ゲ屋瓦版

同人誌通販大好評ロック！

マルゲ屋同人誌通信販売を利用してくれているセニョール、どうも有り難う!!

おかげ様でこちらの予想を絶する超好評ぶりで同人誌担当者一同嬉しい悲鳴っすよ！通販用同人誌の在庫は全て完売いたしましたので、同人誌通販第一弾は8月いっぱいをもちまして終了させていただきます。有り難うございました～！只今同人誌通販第二弾を準備中でおじゃる。楽しみにしててくだされよ！

トレカを求めるならマルゲ屋だな！

皆が首をながーくして待っていた「ギャルズアイランドトレカ」も、ようやく先日発売！欲しいカードはもうゲットできたかな？

このギャルアイトレカを含め、新声社のトレカをマルゲ屋で購入すると1BOXお買い上げ毎にマルゲ屋でしか手に入らないスペシャルカードをもらえちゃうってゆーのは知ってるよね！（※トレカの種類により特典カードの枚数などは異なります）。

…こっそり言うと「マルゲ屋がイベント出展の時」だとこのトレカ類、超特価の上、特典カードに加えてびっくりするくらいのおまけが付いてくるらしいぞ！マルゲ屋のいるイベントに参加して、確かみてみろ！

マルゲ屋からのお知らせ

神保町店の閉店時間が、20：00になりました。まちがえないでくださいね。

アバッキオもびっくり！アバチャ大会in札幌

8月1日札幌店では初代ファミコンによるアーバンチャンピオン大会が開催されました。

降ってくる植木鉢をかわし、ポリスメンにパクられないようにしながら必殺技を駆使して見事優勝したのは、**下僕一号改さん。**

一同が少年時代に戻ったかのようないい雰囲気の中、大会は終了したのでした。

マルゲ屋売りつくし！

札幌、仙台、名古屋、大阪梅田店は閉店するにあたり、9月26日まで「売り尽くしセール」を開催いたします。内容は店舗毎に異なりますので各店にお問い合わせ下さい。

名古屋店とコムテックタワーさんの友情ジョイント！ストⅢ3rd大会

名古屋のゲーマー達の熱い要望にお応えして、去る8月1日、マルゲ屋名古屋名駅店とその目と鼻の先にある超イカス！アミューズメントスポット「コムテックタワー」さんとのジョイントイベント第7弾・「ストリートファイターⅢ3rd大会」を開催したました。

対戦がいま最も熱いストⅢ3rdなだけに、確実に場数をこなしてきた強者が勢揃い！モニターも観戦者用に50インチ台を設置、言うまでもなく最高の盛り上がりを見せた。優勝者は華麗なレミー使いのクロト君。大会の最後には非売品グッズの抽選会もあったりしてとても思い出に残る楽しいイベントなのでした。参加してくれた皆！どうもありがとう！コムテックタワーの皆さんもお疲れ様でした！

ゲ屋イベントスケジュール

※すべてPM2：00から開始予定です。

日付	店舗	イベント
9月5日(日)	G-model	K･O･F '99
	札幌店	DC版ソウルキャリバー
	仙台店	K･O･F '99
	名古屋名駅店	DC版ソウルキャリバー
	大阪梅田店	ストリートファイターⅢ3rd
9月12日(日)	G-model	ストリートファイターⅢ3rd
	札幌店	DC版サイキックフォース2012
	仙台店	K･O･F '99
	名古屋名駅店	ストリートファイターⅢ3rd
	大阪梅田店	K･O･F '99 3on3大会



ギャラリー＆選手の皆様。うう～む、みんな強そう、ちゅうか間違いなく強いだろう。



優勝者（レミー使い）にヒーローインタビュー！バックがレミーなのがニクい。

新刊号モリモリ

KOF'99ムック

8月27日発売

☆つまりすでに書店に置かれているってことだ。これだけ読んでおけば、対戦ですぐくなくともボロ負けはあり得ない、そんなステキな一品だ！

ストⅢ3rdムック

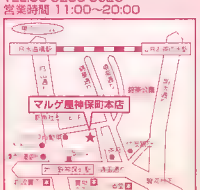
8月27日発売

☆もう発売してるぜ！ムックの正式発音は「ストリートファイタースリーサードストライクコンクルージョンセテップマスターザシークレット」

<マルゲ屋ホームページ> http://www.shinseisha.co.jp/marugeya/

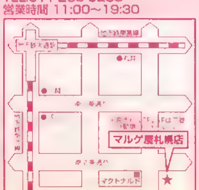
神保町本店

〒101-0051
東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ビルB1F
TEL.03-3293-9325
営業時間 11:00～20:00



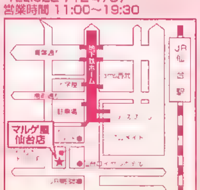
札幌店

〒060-0062
札幌市中央区南2条西1-1
宮本ビル2F
TEL.011-233-0238
営業時間 11:00～19:30



仙台店

〒980-0021
仙台市青葉区中央4-9-13
仙台ホリビル1F
TEL.022-712-4787
営業時間 11:00～19:30



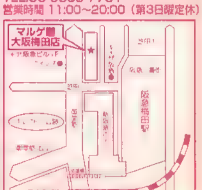
名古屋名駅店

〒450-0002
名古屋市中村区名駅4-4-19
ミスズビル2F
TEL.052-583-2970
営業時間 11:00～19:30



大阪梅田店

〒530-0012
大阪府大阪市北区芝田1-4-8
北阪急ビル1F
TEL.06-6359-7751
営業時間 11:00～20:00（第3日曜定休）



レア物放出！



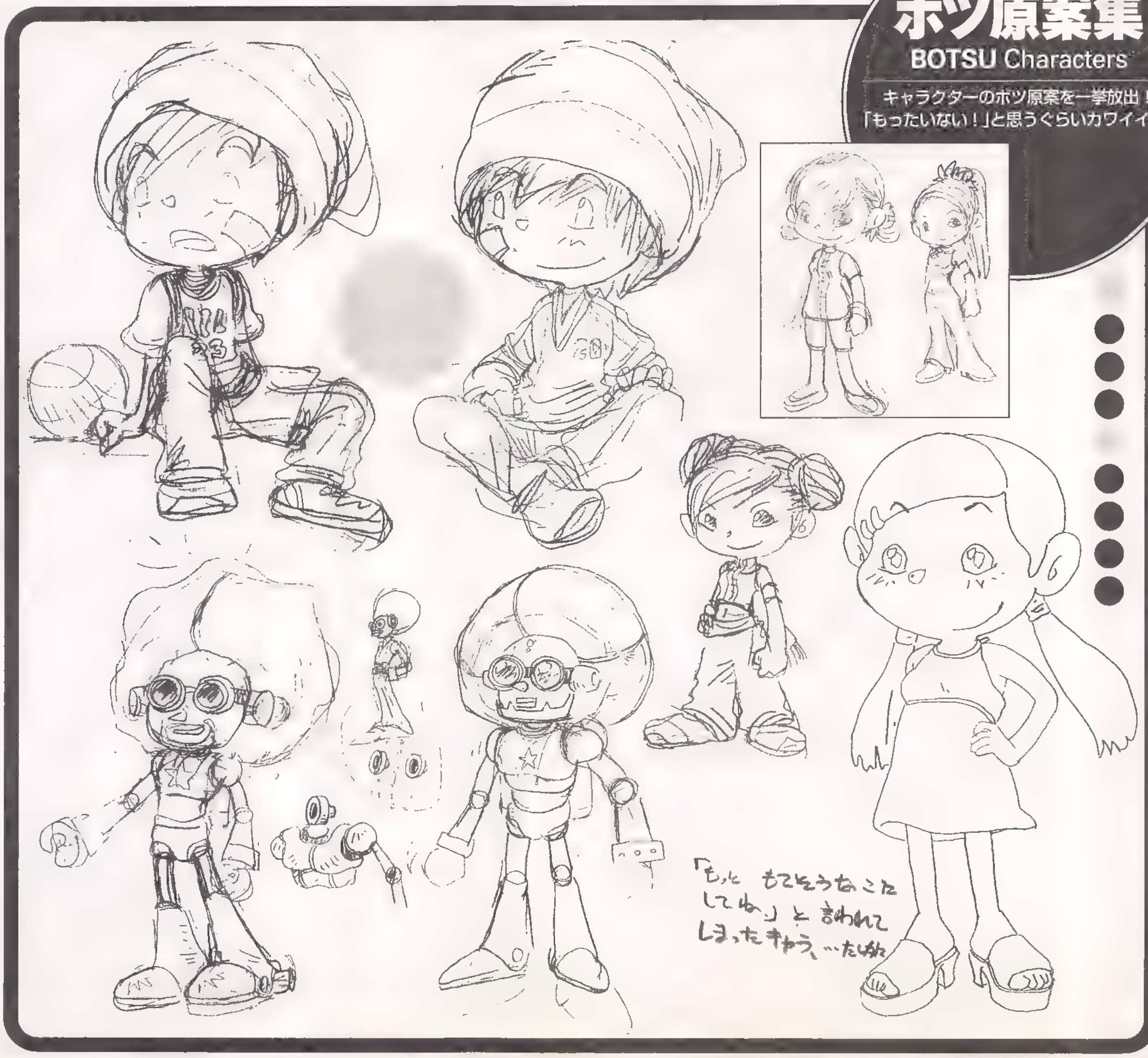
2回目の「パカ2」の設定はレア物一挙放出！隠しモードのキャラクターと各キャラプロフィールも掲載！



パカパカパッション 設定資料集 第2回

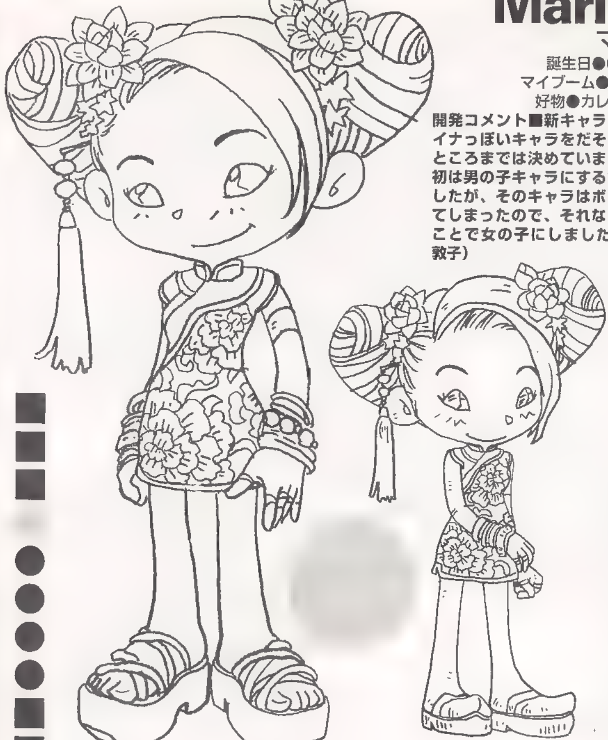
ボツ原案集
BOTSU Characters

キャラクターのボツ原案を一挙放出！「もったいない！」と思うぐらいカワイイね。



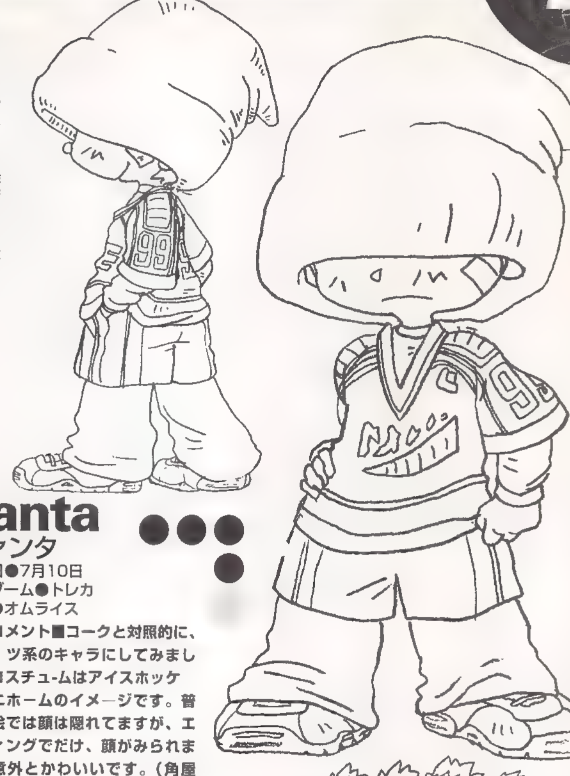
Marika
マリカ

誕生日●6月10日
マイブーム●古着集め
好物●カレーライス
開発コメント■新キャラに、チャイナっぽいキャラをだそうというところまでは決めていました。最初は男の子キャラにするつもりでしたが、そのキャラはボツになってしまったので、それならということで女の子にしました。（角屋敦子）



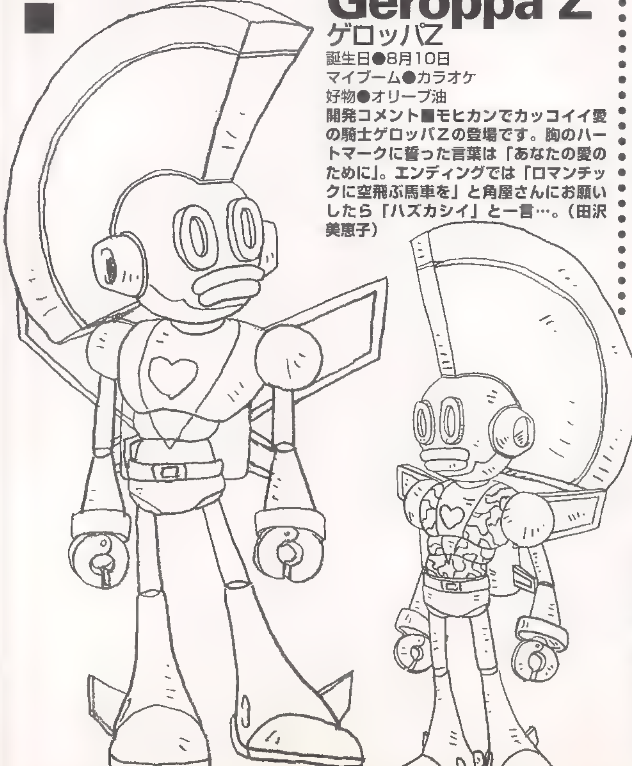
Fanta
ファンタ

誕生日●7月10日
マイブーム●トレカ
好物●オムライス
開発コメント■コークと対照的に、スポーツ系のキャラにしてみました。コスチュームはアイスホッケのユニホームのイメージです。普段の絵では顔は隠れてますが、エンディングでだけ、顔がみられます。意外とかわいいです。（角屋敦子）



Geroppa Z
ゲロッパZ

誕生日●8月10日
マイブーム●カラオケ
好物●オリーブ油
開発コメント■モヒカンでカッコイイ愛の騎士ゲロッパZの登場です。胸のハートマークに誓った言葉は「あなたの愛のために」。エンディングでは「ロマンチックに空飛ぶ馬車を」と角屋さんにお願いしたら「ハズカシイ」と一言…。（田沢美恵子）



Serika
セリカ

誕生日●4月10日
マイブーム●着物の収集
好物●ハーブ
開発コメント■パカ１が終わったきからずっと、５人目のキャラとして参加させる日を夢見ていました。ちょっと背が低いけどいつも元気な女の子がモデルです。これは気まぐれな彼女のステージ衣装。ほんとのインディアンじゃないよ。（田沢 美恵子）



隠しモード キャラクター
KAKUSHI MODE Characters

隠しモードのキャラクターも公開。それぞれコーク、ミルカ、プリカ、ゲロッパに対応しているようだね。



キャラ ラフスケッチ集
Characters ROUGH SKETCH

キャラデザイナーの描いたラフスケッチも公開。非常に愛らしく生き生きしている。



最新プロフィール

Miruka
ミルカ
誕生日●3月10日
マイブーム●インターネット
好物●ケーキ

Purika
プリカ
誕生日●12月10日
マイブーム●縄跳び
好物●焼き肉

Coke
コーク
誕生日●5月10日
マイブーム●ミニカー収集
好物●コーラ

Geroppa
ゲロッパ
誕生日●8月10日
マイブーム●競馬ゲーム
好物●コーヒーの香り



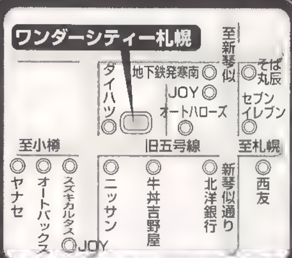
2 on 2やろうぜ！

出張版

「リアルタッグシステム」をプレイできるナムコ直営店の情報を一挙掲載！また、直営店でなくても設置してある店はあるぞ（先日川崎シルクハットで発見！）。こまめに近所を捜してみてね。

北海道

ワンダーシティ札幌店



住所：北海道札幌市西区西町北13丁目1番
電話：011-671-0230

東京都

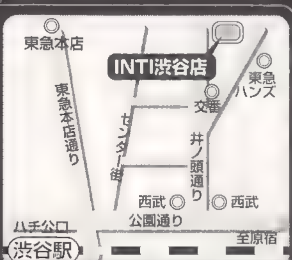
プレイマックス新宿店



住所：東京都新宿区西新宿1-4-1 プリンスビル
電話：03-3342-3071

東京都

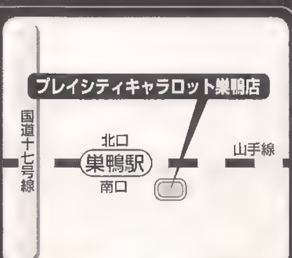
INTI渋谷店



住所：東京都渋谷区宇田川町31-2BEAM内1F-B1
電話：03-5457-3765

東京都

プレイシティキャロット巣鴨店



住所：東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル
電話：03-3943-6735

鉄拳 TEKKEN TAG TOURNAMENT™

今号のタイムリリースキャラ、一八とロジャー＆アレックスの設定をおさらい。



三島 一八

三島平八の一人息子。幼少に平八から谷底に落とされるという過去を持つ。胸の傷はその時の怪我が原因。一度平八を倒して三島財閥を乗っ取り北海道を征服するが、再び平八に敗れて火口に葬られ、現在は行方不明。風間準との間に一人息子・風間仁を持つ（未婚？）。



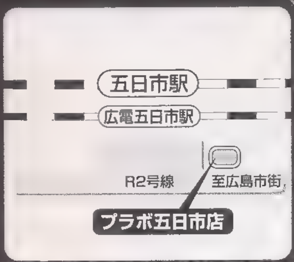
ロジャー＆アレックス

一八の遺伝子操作の研究によって生み出されたアニマル軍団のカンガルーと恐竜。一八失踪後Dr.アベルによって捕獲され、レプリカノイドの研究材料となっている。ブライアンの再生にも応用されたかも？

鉄拳2時のロジャーのキャッチは「アニマルコマンダー」、アレックスは「ディノニクスコマンダー」であったが、三島一八のキャッチは「冷血頭首」。現在の三島財閥の長は平八なので、キャッチも何らかの変化があるかもしれない。ちなみにパートナーで平八か仁を選ぶと登場デモが変化するぞ。

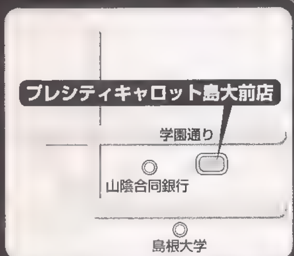
TEKKEN TAG TOURNAMENT

広島県
プラボ五日市店



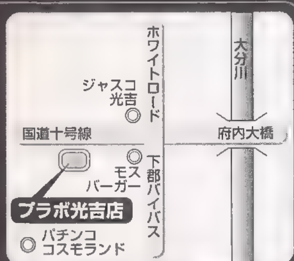
住所：広島県広島市佐伯区吉見園1-27
電話：0829-21-8576

島根県
プレイシティキャロット島大前店



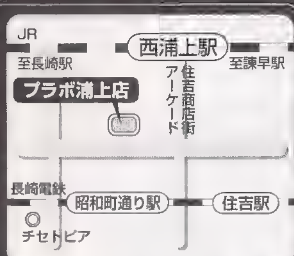
住所：島根県松江市西川津町1147-15　奥名ビル
電話：0852-27-6428

大分県
プラボ光吉店



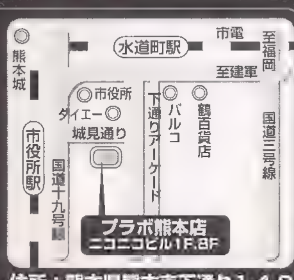
住所：大分県大分市大字宮崎字スカワ696-1 浜松グランドボウル内
電話：0975-67-0977

長崎県
プラボ浦上店



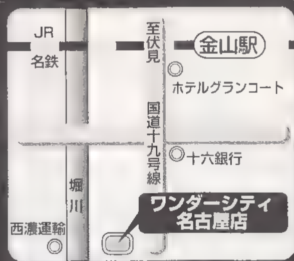
住所：長崎県長崎市中園町6-23
電話：095-848-2223

熊本県
プラボ熊本店



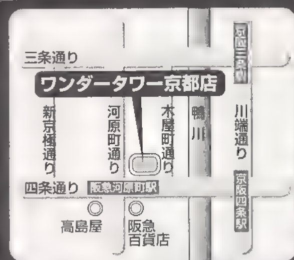
住所：熊本県熊本市下通り1-4-9ニコニコビル
電話：096-351-3551

愛知県
ワンダーシティ名古屋店



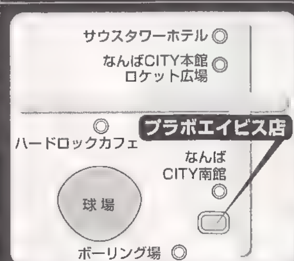
住所：愛知県名古屋市熱田区新尾頭2-4-14
電話：052-683-8765

京都府
ワンダータワー京都店



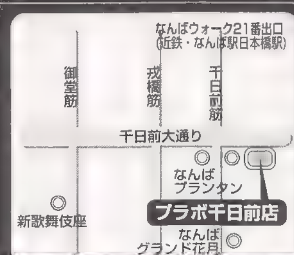
住所：京都府京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地
電話：075-254-0765

大阪府
プラボAV'S店



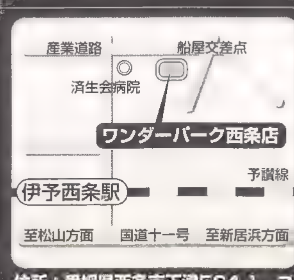
住所：大阪府大阪市中央区難波5-1-60 なんばCITY南館2階
電話：06-6644-2810

大阪府
プラボ千日前店



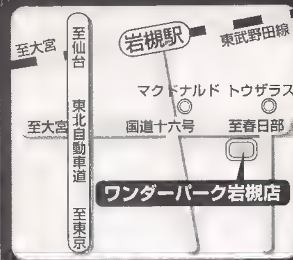
住所：大阪府大阪市中央区千日前2-9-17 アムザ1000内3階
電話：06-6634-7031

愛媛県
ワンダーパーク西条店



住所：愛媛県西条市玉津564-1　フジ西条玉津店2F
電話：0897-53-8026

埼玉県
ワンダーシティ岩槻店



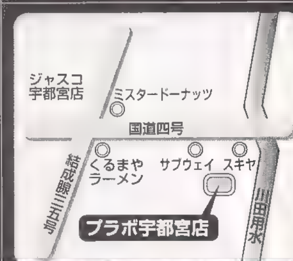
住所：埼玉県岩槻市府内2-1-12
電話：048-798-7615

神奈川県
ワンダーパーク相模原店



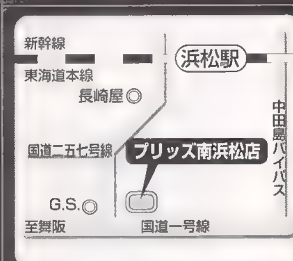
住所：神奈川県相模原市東淵野辺5-5
電話：042-750-3018

栃木県
プラボ宇都宮店



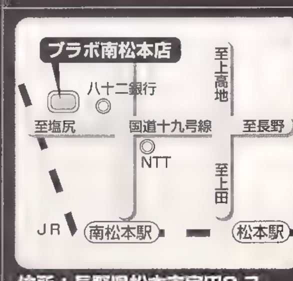
住所：栃木県宇都宮市築瀬町1590-6
電話：028-638-5011

静岡県
プリッズ南浜松店



住所：静岡県浜松市新橋町1927-2　浜松グランドボウル内
電話：053-442-7235

長野県
プラボ南松本店



住所：長野県松本市宮田2-7
電話：0263-26-9739

上の店舗リストの中には掲載していないが、近日オープン予定のワンダーシティ与野店にも「リアルタッグシステム」のサイバーリード筐体を設置予定。以上のナムコ直営店20店舗ではリアルタッグシステムが絶賛稼働中なので、お店が近い人は鉄拳友達を誘って遊びに行こう！

F.F.R.グランドクロス

ファイナルファイトリベンジ発売記念

■主宰：長崎奉行USA　■道連れ：原始肉桃之助
■共犯者：K.O.J

WOW！魔都メトロシティが再び燃え上がる！

ホットニュースだ！

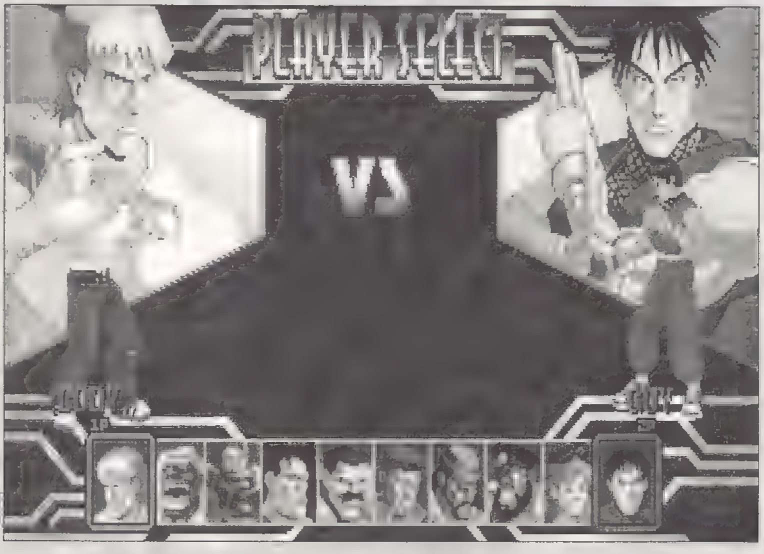
みんな、聞いてくれ！太平洋を越えて、アメリカからビッグなプレゼントが届いた！

あの『ストリートファイター・ザ・ムービー』で、一部ゲーマーどものライオンハートを鷲掴みにしたカプコンUSAが、4年の時を超えて解き放つ新作…それがこの**『ファイナルファイトリベンジ』**だ！

あの名作アクションゲームを大胆にアレンジ！前作（？）の雰囲気をそのままに、対戦アクションゲームへと猛烈コンバート！やってくれるぜ！

登場キャラは全部で10名！ハガー、コーディー、ガイのレッツ豪三匹を始めとして、1面ボスでおなじみのダムド、2面ボスのソドム、巨漢アンドレ、ニューハーフのポイズン、右翼マシンのロレント＆その部下のエルカド、悪徳警官のエディと、揃いに揃った凶悪なツラ構え！カプコン格闘としては、**初代ストリートファイター以来のオール野郎ゲーだ！熱い！**

使用基板は「ST－V」。コストパフォーマンスに優れた同基板の、久々のニュータイトルとなりそうだ。



オール男キャラで構成されているこのゲーム。硬派だぜ！

気になりまくるストーリーだが、お話は前作の続き。再び行方不明なったハガーの愛娘・ジェシカをめぐって、いつもの面子がくんずほぐれつする話。そこにマットギアの内部抗争が加わり、メトロシティは「正義が力ではない力が正義なのだ」状態に！

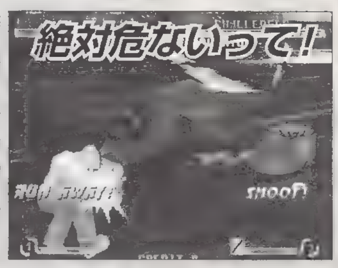
っていうか、今回はマットギアとジェシカ失踪はあんまり関係ないのではと思いつつも、そんなことはお構いなしに激肉市長ハガーの無慈悲な粛正の嵐が、今日も夜の摩天楼に吹き荒れる！

スラムの掟！これがシステムだ

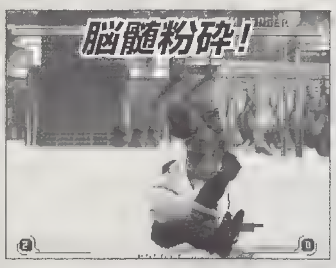
操作はマグナム簡単！下の図を参考にしてほしい。注目はスーパームーブの存在だ。詳細は左ページへ！



FFでおなじみの「武器拾いシステム」は健在！小P＋小Kで武器を持ち替えたり（3つまでストック可能）、大P＋大Kで手にした武器を投げることも可能。もちろん原始肉も出る！



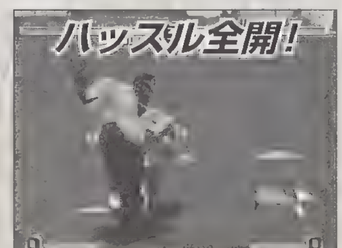
謎の超強力必殺技「スーパームーブ」！アメリカ直送の荒技が炸裂する！



おなじみ、ハガーのパイルドライバー。相手は垂直落下で絶対死んでる。



軽やかに宙を舞うアンドレ。大往生するエルガドが微笑ましい。



エディの折檻が炸裂。
演出も何だかアメリカンだ。

ファイナルファイトリベンジ 超操作法



スペシャルボタン（Ⓢボタン）による、特殊移動と行動

Ⓢまたは⇧＋Ⓢ	⇩＋Ⓢ	⇦＋Ⓢ	Ⓢ＋⇨	アイテムの近くでⓈ
サイドステップ奥方向	サイドステップ手前方向	飛びのき	前方ダッシュ	アイテムを拾う

この斬新なアイデアはいったい…。俺たちは、こんなゲームが現れるのを待っていたんだ！

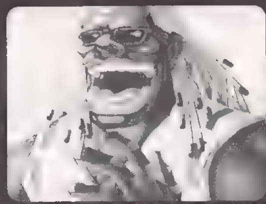
超犯罪都市・メトロシティの荒くれどもを大紹介！

エディ．Ｅ



やたらと体力が回復するガムを噛んでいたことで有名な悪徳警官。国家権力を笠に着て、悪事を働き放題という、どこぞのお国にゴロゴロ転がってそうな困った人。

ダムド



誰もが出会った、ＦＦの１面ボス。「所詮１ボス」という感があるが、生意気にもマッドギア総帥の座を虎視眈々と狙っているらしい。「エマージェンシーホイッスル」という、気になる技アリ。

エルガド



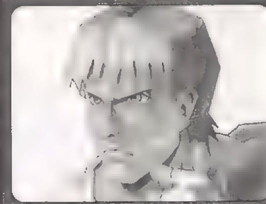
ZERO2＆3でロレントが使ってた超必「テイクノープリズナー」において、天井からフックを垂らしてた人。今回は二刀流ナイフを駆使して、マッドギア上位進出を狙う野望の人と化して登場。

ガイ



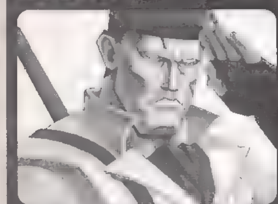
「武神流」という格闘術を心得た、助太刀と自己鍛錬が好きな日本人。今回「スーパーSHINOBI」という、危険な香り漂う新技を引っさげて、戦国時代と化したメトロシティに殴り込む。

コーディー



とりあえず主人公。ZERO3では没落の極みを晒したものの、リベンジでは何事もなかったようにちゃっかりと復活。「柔道キャッチ」という新技を引っ提げて、退廃と暴力の大海原に船出する。

ロレント



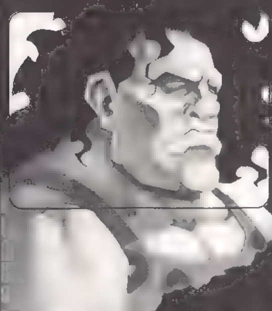
「軍人の軍人による軍人のための国家を目指す」という、仲田商会ウハウハの理想を掲げる革命戦士。街のチンピラに向けて躊躇いもなく手榴弾を投擲する肝っ玉のデカさは、傭兵野郎の面目躍如だ。

ソドム



生まれる国と時代を間違えたサムライボーイ。技名には「ブツメツバスター」だの「ダイキョーバーニング」というおなじみのものが揃っているが、フタを開けてみるまで油断はできないだろう。

アンドレ



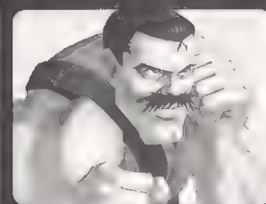
巨漢。でかい。

ポイズン



このゲーム中の紅一点かと思いきや、生物学上は「男」に分類されるアレ系のヒト。いろんなゲームに出てたような気もするが、実際にプレイヤーとして使えるのは初めてではないだろうか？

ハガー



メトロシティを統べるマッスル市長ロボ。その腕力と行動力から「一人自警団」として、市民の生活をおびや…もとい、尊敬とそれ以上の畏怖の念を集めている。不信任案を出しづらい、頼れる市長。

対戦格闘ゲームの常識を覆す、驚異のゲームシステムここに誕生！

スーパームーブに注目せよ！

ファイナルファイトリベンジを語るうえで、最も忘れてはならないのは「スーパームーヴ」の存在である。このシステム、従来の対戦格闘ゲームにありがちな、スーパーコンボとか超必殺技とはスケールが違うのだ！

画面構成が瞬時に早変わり

左にタテに並んでいる3枚の写真を見てほしい。一番上の写真は、何ら変哲のない対戦格闘ゲームの画面レイアウトだが、下の2枚は一転して、レイアウトが様変わり。まるで、レースゲームやシューティングゲームの様相を呈してきている。

実はこれこそ、スーパームーブシステムの真骨頂なのだ。このシステムが発動すると、対戦するキャラ同士が向き合う画面構成が突如変化！いきなり自分視点の画面へと変わり、相手キャラを追い回すような展開になるのだ。

真ん中の写真はハガーの、一番下の写真はロレントのスーパームーブを使用しているところ。さりげなくアクションゲーム的要素を加えているこのシステムは、ある意味でUSAならではの斬新な発想といえる。

ちなみに使用法としては、画面下に各キャラごとにスーパーゲージと呼ばれるゲージがあり、このゲージが1以上溜まっているときに、特定のコマンドを入力することによって発動するぞ。

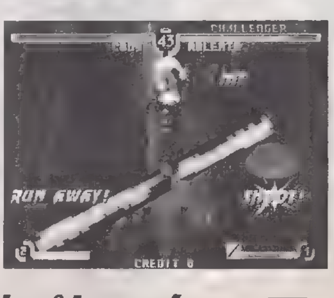
武器を使うことも可能だ！

驚くのは、スーパームーブだけではない。ファイナルファイトといえば、さまざまな武器を拾って相手に攻撃する面白さが魅力だったわけだが、本作でもこのアクションは継承されており、ナイフや銃、バズーカなど、多種多様な武器を拾って、相手に攻撃することが可能なのだ。

しかも、武器は最大3つまでストックすることが可能なうえ、小P＋小K同時押しすることによって、武器を持ちかえることだってできるのだ。ここまでくると、もはや単一概に対戦格闘というジャンルでは括れないだろう。







KOJIの
怪しさ万歳！

どうだい？どうだい？どうだい？この『ファイナルファイトリベンジ』。この記事を読んで、どうにも胸の高鳴りをおさえられない読者はごまんといるはずだ。**しかも発売は９月なので、本当にあとわずかしかない！**

でも、風のウワサによると、このF.F.R.は、そんなに多く見かけないのではと聞いている…。

そこで、まずはこの記事を読んでいる皆さんに、ぜひやってほしいムーブメントがある。それは、自分の行き着けのゲーセンの店長さんに**「F.F.R.を入れてくれ！頼む！」と1日8回は絶叫する**ことだ。これで、店長さんも心動かされ「試しに購入してみるか…」となるはずず。

もちろん、全国のオペレーターの方もおちおちしてはいられないぞ。欲しいと思ったときには**「もう在庫切れです」**ということだってあるかもしれない…。

とにかく善は急げだ！AMショーには出展されない、幻の名作『ファイナルファイトリベンジ』を、ぜひ１枚購入＆プレイしてみてはいかがかな？

全国のオペレーター、マニアたちよ、今すぐ基板の注文を！

普段あまり語られることのない、ショーの裏側教えます

AMショー直前！緊急企画

AMショー あなたの知らない世界

華やかなショーの裏側には、悲喜こもごものエピドードが存在する。
掟破りの裏話から、知って得する情報まで、AMショーの知らざれる世界を覗いてみることにしよう。

担当：神保町トワイライトゾーン研究会
挿し絵：ワガピー

乗り込め！ビッグサイト

今年のAMショーは、東京都が世界に誇る全天候型超時空万能展示会場「東京ビッグサイト」にて開催されることが決定している。

関東近辺の住民ズは、何とはなしにビッグサイトへの交通機関を押さえているであろう（と思われる）が、AMショーを目的に、今回初めてビッグサイトに乗り込もうと目論んでいる猛者も少なからずいることだろう。

代表的な交通機関は、前号の「初心者講座」に書かれていた通り

●JR浜松町からゆりかもめ
●JR・地下鉄新木場駅から臨海副都心線
●東京駅からの都営バス

などが挙げられる。

通常は、これらの交通機関にお世話になれば、なんの問題もなくビッグサイトへ到着できるだろう。

が、個性重視型の貴方のために、参考までにいくつかの特殊交通手段を挙げておこう。

●タクシーにて乗り込む

ちょいと懐に余裕のある方にお薦めなのがコレ。東京駅から約3500円前後、ゲーメスト編集部からは4000円前後だ。タクシーの運ちゃんのテク次第で1000円ほど安くなる場合もあるぞ。やや運ゲー。

●チャリンコにて乗り込む

金はないけど体力に自信のある方にお薦め。ゲーメスト編集部からは、推定到達時間1時間半。

●ヘリにて乗り込む

ビッグサイトの大会議場の上には、何とヘリポートがあるのだ。先日、東京ビッグサイトの特設駐車場で行われたLUNA SEAのライブでは、メンバーが会場にヘリで現れ、大きな話題を呼んだ。

ここは1つ、ヘリをチャーターしてRYUICHIばりに会場に降り立ってみるのも、無駄に贅沢でいい感じだ。ぜひ誰かやってみてくれ。



ヘリでショーへ行くのも一興だ！（ウソ）

そう、ここへヘリで降り立ってみようという画期的な試みを提案したい。で、某ヘリポート会社に問い合わせてみたところ「……」。そりゃ無理もない。

9月の風に気をつけろ

AMショーの開催時期は、毎年9月の中旬と相場が決まっている。

夏の日差しも弱まり、過ごしやすそうな季節に開催されていいではないかと安心する輩も多数いると思うが、ちょっと待てや！

9月といえば、日本のお百姓さんに大ダメージを与える特殊イベント「台風」がやって来る季節でもある。台風のたびに治水度が下がって「また再開発かよ！」と激憤する歴史シミュレーションマニアも多数いることだろう。

で、問題のAMショーだが、過去数年を例にとってみると、異様なまでに「台風直撃」となるケースが多い。台風に滅法弱い東京の地上線は、たちどころに「不通」となり、へタすりゃ「駅の構内で一夜を過ごす」ことになりかねない！

93年のAMショーは大豪雨に見舞われ、JR線が全面不通になった。地下鉄構内にも一部水が浸水してきて、そりゃもうえらいことに！

東京駅構内で足止めをくらっていた編集部員一同は「あぁ、このまま水が増してくると、助かるのは長身のN.Oさんだけだなぁ」と、一時は死を覚悟したほどである。



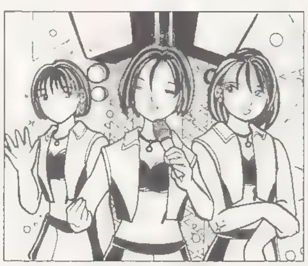
試しに、本文中でのエピソードをイラスト化してみた（笑）。マジな話、これ以上駅構内が浸水してきたら、N.Oさんしか助からないと誰もが思ったほど。身長の高い人は、こういう点で有利である（なんのこっちゃ）。

パニオン万歳〜その光と影〜

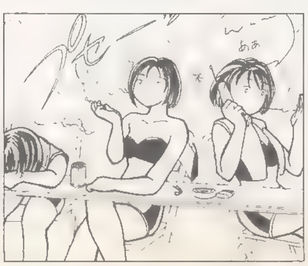
ショーの名物の1つといえば、各ブースを華やかに盛り上げるコンパニオンたちの艶姿である。

イベントの司会や解説のみならず、一緒にゲームをしてくれるお姉さま方の魅惑の笑みに、我らの心は高鳴りまくりそりゃもうムヒョっぷれ〜と言ったカンジ。気がつくと「あれ？俺ここに何しにきたんだっけ？」と真に返ったときにはすでに遅し、という悲しい伝説も語り継がれている。

が、しかし、我々にそんな夢と希望を与えてくれるパニオンさんたちも、控室に戻るやいなや、我々に現実の厳しさを容赦なく教えてくれることになる。営業スマイルはたちどころに消えて、浮かぶのは険しい疲労と倦怠の色。「ったくモー、やってらんないってカンジ？ぷはー」と、タバコをくゆらすパニオンさんたちを見るにつれ、悟ってんだか割りきってんだか単にダラけてんのかようはわからんが、ああ、オトナの世界は何だかいろいろと複雑なんだなぁと、強く激しく実感させてくれるのである。



コンパニオンと言えば会場には欠かせない華。野郎密集度が高い会場において貴重な清涼剤だ。



しかし、ひとたび楽屋に回れば悪鬼のごとき様相でダラける人も。でも、行儀のいい人もちゃんといるのでご安心を。

生を許されぬ水子ゲー

ロケテストの結果が捗々しくなかったり、その他何らかの事情によって、一度外部に露出したあとに発売中止、もしくは無期延期という形で幕を閉じるゲームがたま〜にある。ゲームセンターに長年通っている人ならば、1つや2つはピンとくるタイトルもあるだろう。

稀に数年後に発売されたり、がらりと形を変えて復活するパターンもある。元はレースゲームと思しきカプコンの『バトルサーキット』なんかがその好例だ。アイレムのパズルアクション『キックルキューブル』も、『迷宮島』と名を変えて発売されていた。

でもこういうのは本当に稀有な例で、たいていの場合はひっそりと闇に葬られてしまう。AOUショーやAMショーで出展された機種にも、志半ばで強制埋葬されるタイトルは少なからずあるのだ。

古くは87年、アイレムの風船割りゲームリメイク作品『小僧隊ガッチョ』。アルカノイドに端を発すリメイクブームの波に乗らんとしたその心意気やよし！でもなぜか結局発売されず…。87年の薄〜いメストで、巻頭カラーで見開き使ってまで紹介したのにね。う〜ん残念。

マイナーながらもヒューマンの『ブレイジングトルネード』というアクションゲームも、日の目を見れずに終わったゲームだ。ファイナルファイトに始まる格闘アクションブームの波に乗らんとしたその心意気やよし！でもなんだかよくわからないうちにレゲー扱いされていたという（これもゲーメストで複数回に渡って紹介したのだが…）。

カルチャーブレーンのAC版『バーチャル飛龍の拳』も何度か広告は出ていたものの、画面写真も来ないまま短い一生を終えた。後に発売されたPS版と浅からぬ縁があることは想像に難くない…。

コナミの3Dシュー『急降下爆撃隊』やBPSの『ムーンストーン』（これは違うか）なんてのもあった。

こうしてお蔵入りしたゲームは人々の記憶から徐々に忘れ去られていくわけだが、恐ろしいことにゲーセンで未だに稼動していることもある。ロケテストの回収忘れか闇取り引きか、詳しい経緯はわからないが、自分はセガの『ボレンチ』とか、東亜プランの『DT-7』を見たことがある。みんなはどうかな？

今年2月のAOUショーでも、ショーに出展されていながら、その後消息がプッツリ途絶えてしまったタイトルもあったりする。まあ、半年しか経過していないこの段階で、これらを「凍結」と判断するのは早計だが…。

人気タイトルが乱立する裏側でひき起こされる、哀しいエピソード…。今回のショーでは、いったいどのタイトルがそういう運命をたどるのであろうか？



ショーでしかプレイできない幻のゲームだってある。「参考出展」と表記されているゲームをよくチェックしておこう。

禁断の幻ゲー一覧

- 「ユキブタマン-P」（カネコ）
- 「オリエントレジェンド」（アルタ）
- 「にぎりん」（マルカ）
- 「人鳥流」（日本システム）

出会いは唐突「隠し玉」

ショーに出展される機種は多くの場合事前に情報が入ってくる。「このメーカーはコレとコレ」、「あのメーカーはアレ1作」てな感じで。そういう情報をもとに、今回みたいなショー特集を組んでみたりするわけだ。

でも実際ショーに行ってみると、見たことも聞いたこともないゲームが置いてあることがある。それがいわゆる「隠し玉」と呼ばれるブツで、予想だにしないタイトルが出展されていると、我々も含めた業界の人間に大きなインパクトを与える。実際、隠し玉の存在があると、「今回はなんかパッとしねえな」なんてときも、ショーに行ってみる気になったりするものなのだ。

隠し玉といえば真っ先に思い浮かぶのが、88年のAOUショー出展の、コナミ『グラディウスII』。台数が多く、内容も非常に優れていて、うれしさと感動のあまり筐体を占領してしまった人も少なくなかった。

これがおそらく隠し玉の原点といえるだろう。台数は少ないものの、ビーマニもグラIVも隠し玉で、こうしてみるとコナミが多いことに気づく。

エイティング／ライジングの「バトル」シリーズ2作目のバトライダーも隠し玉だったが、実は編集部内では周知の事実であった。こういった一般の方には知らされていないパターンもあり、隠し玉タイトル全体を見るとこういうパターンのほうが多い。

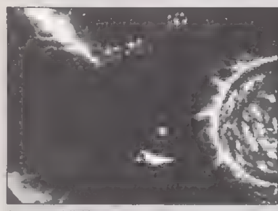
予想をいい意味で裏切られる隠し玉だが、当然当たりハズレはある。何でも隠せばいいってモンでもない。某T社さんの有名なシューティングゲームも、隠したつもりがあまりにも目立たず、本当に隠れた存在となってしまったり、また、中には「隠すほどのタマか？」って感じのタイトルもあったりする。

まあ、グラII、ビーマニみたいなメガヒットゲームの例もあるので、いつのショーでも隠し玉の存在は気になるところだろう。

でも、隠し玉に期待してショーに行くってのは、個人的には本質から大きく外れているような気もするが…。まあ、ラッキーくらいの姿勢で臨むのがよいと思われる。

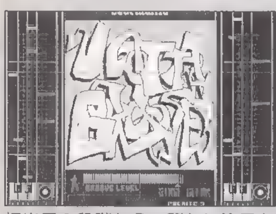
過度の期待は禁物だが、今回のショーでも、我々を驚かせる素晴らしい隠し玉があることを期待したい

嗚呼…隠し玉タイトル列伝


初めて機体選択を取り入れた作品。フォースフィールドも初登場。

グラディウスII
（87年・コナミ）

言わずと知れたグラIVの2作前に当たる作品。コナミシューティング黄金時代の大御所にふさわしい出来。このゲームが「隠し玉」の存在を世に知らしめることになった。


初出展の段階から、秘かに注目を集めていた同作。2作目で大ヒット。

ビートマニア
（97年・コナミ）

言わずと知れた音ゲーブームの火付け役。現在4thMIXが絶賛稼動中。II DXとコンプMIXを含めれば6作を数える。このショーのときは出展台数は少なかった。


バトルガレッガから大きくイメージを変えて登場。

アームドポリス バドライダー
（98年・エイティング/ライジング）

言わずと知れたバトルシリーズ2作目。現在は『バトルバクレイド』が好評稼動中。ゲーメスト本誌に一度掲載されていたが、しばらく時間を置いてからの突然の出展だった。

さ、寒いイベントだなぁ…



中には、ファンの人間だけで世界を作ってしまってとっても入りづらいイベントや、盛り上がってるのがメーカーの人間だけ…という、何だか気まずいイベントも見かけることも…。

イベントの鬼とな、れい

ダイナマイトキッドと人間魚雷、リュウ・ホセイと言えば二階級特進と言うふうに、切っても切り離せないのが「ショーと言えば、ステージイベント」だ！

メーカーがニューゲームをアッピ～ルするために、さまざまな趣向を凝らして、やいのやいのと盛り上がるのだ。

AMショーはAOUショーに比べてデコレートが派手なので、ステージイベントも見応えのあるものになっているのもミソなのだ。

イベントに参加すると、特製グッズやレアグッズをもらえることもあるので、トレジャーハンテルはイベント時間をかっちりとチェックしておくのが最優先事項といえよう。

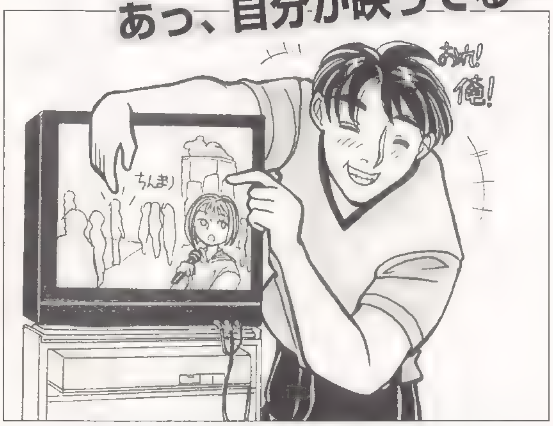
イベントは基本的に「新製品のアピール」という目的で行われているのだが、中には発売中のゲームを盛り上げるために行われる「ゲーム大会」などもあるのがミソ。

中には「新作なんてどうでもいいから、○○の大会に出たいからショーに行く！」というう、マイペースなキャラもいるほどだ。

大手ゲームメーカーはたいていステージ上でちょ派手なイベントを繰り出すが、中堅メーカーが野に咲く花のようにひっそりと行うイベントも、中々手作り感があっていいぞ。



あっ、自分が映ってる…



ショーに行った人は、テレビのレポートに自分が映ってないかチェックしてみるのもオツだ。自信のある方は、ビデオをセットして一族郎党に知らしめるのも忘れずに。

ショーから帰ってきたら？

ニューゲームもプレイして、限定アイテムもゲットできた。じゃああとは帰って寝るだけっス！…なんて安心するのはまだ早い！ショーが終わってからも、やるべきことは残されてるぞ。

まずは「ニュース番組」のチェック。夕方のニュースでもショーの様子を報じる場合があるが、深夜枠のバラエティ番組のほうが大々的に取り上げる場合が多いぞ（テレ朝の「トゥナ○ト2」など）。

ショーの概要や雰囲気がわかるので、行けなかった人もとりあえずチェックしておこう。

ごく稀に、開催前日の様子を中継する番組もあったりするので、友達と情報交換をしながらチェックを入れてみるといいかもしれないぞ。

会場でテレビ番組にインタビューなんかされたらシメたもの。したり顔でコメントして、さも業界の行く末を憂いているという様をアピールしておこう。あらかじめ、会場に行く前にコメントを考えとくのも、先走りかつ腹黒くていいぞ。

もう1つの情報収集の雄は「インターネット」。個人サイトはともかく、ゲーメストWWWでもショー速報を掲載するので、興味のある人はぜひ覗いてみよう。個人サイトの場合は、ショー情報を掲載しそうなサイトを事前にアタリをつけておくといいかも。

あとは、会場で得た景品や限定グッズをマニアショップに売りに行く輩もいたりするが、基本的にそういう転がしは電車賃すら稼げないことが多いので、練金はあきらめて、グッズは自分の懐にしまっておくのがいいだろう。モラルを忘れずに、な。

97年秋の、AMショー総合人気ランキング

1位	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム(セガ)
2位	私立ジャスティス学園(カプコン)
3位	侍魂(SNK)
4位	ポケットファイター(カプコン)
5位	ストリートファイターⅢ 2nd インパクト ジャイアントアタック（カプコン）

98年秋の、AMショー総合人気ランキング

1位	超鋼戦紀キカイオー(カプコン)
2位	ジョジョの奇妙な冒険(カプコン)
3位	ダンスダンスレボリューション(コナミ)
4位	ビートマニア 3rdMIX(コナミ)
5位	グラデイウスⅣ(コナミ)

COLUMN

号外ランキングと厳然たる現実との関係

ジ☆ダックセ

C・LAN（以下ヨギ） 見るか君、この凄惨たる様相を。

田渕健康（以下ベア） べべ別に凄惨でもなんでもないじゃないですか？

ヨギ ここ2年のAMショーのアンケート結果を見るに、対戦格闘ゲームばかりだった上位陣に音ゲーが顔を出すようになったさなあ。

ベア 僕には無縁ですがね。

ヨギ 我は君がティーヴィーで踊り狂っている様を見た覚えがあるがね。

ベア あわわ。まあそれはおいといてですね、この集計結果と市場での人気というのは、必ずしもイコールではないという気がわずかながらにするのですが…。

ヨギ やはりショーではそう何度もプレイできるものではないし、メーカーのアッピィールの仕方がうまいと、ノリで「○○に一票ハイパソ！」という構図になりやすいのかもしれんな。

ベア 路上の街頭販売に捕まるようなもんですかね。秋葉駅前で包丁買ったりとか。

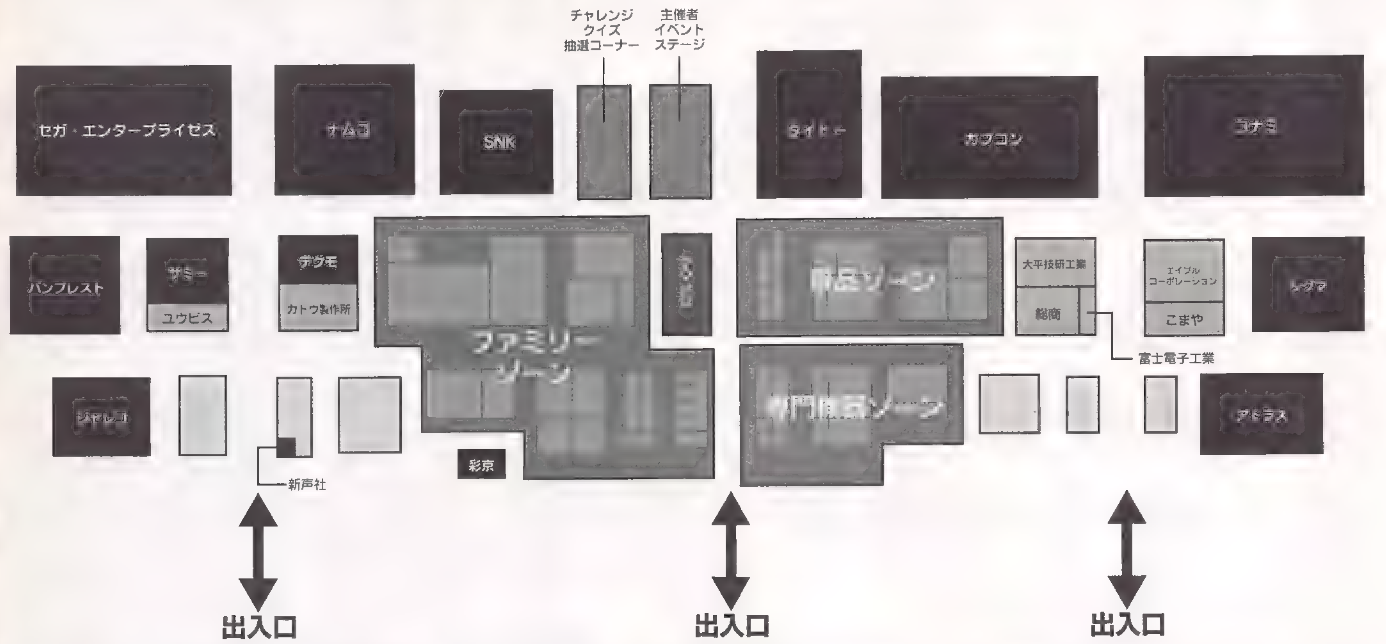
ヨギ しかしオペレーターの皆さんはこれを参考にしている部分も少なからずあろう。

ベア ま、無駄じゃねえってこってすね。今回は1つ僕も組織票をがっつりと…。

ヨギ それ、イイね！（編注：ダメゥ！）

AMショー'99 会場簡易MAP

巻頭のAMショー特集記事と照らし合わせながら、自分が見たいブースを事前に把握して、効率よく歩き回ろう。



とりあえず 行ってみるべし!

今回は「AMショー　あなたの知らない世界」と題して、通常ゲーメストではあまり触れることのない、ショーの裏話的エピソードを集めてみたが、いかがだったろうか？

ショーというのは、決して新作のゲームをプレイするだけの場所ではない。中には「なんじゃこりゃ！」といったゲームを発見することがあったり、ボタンやレバーが直接買えるスペースがあったりと、とにかく普段ゲームセンターにいるでは体験できない…ちょっとした謎めいた魅力がある。

アーケードという世界は、それだけ奥が深く、幅広い。そして、そんなアーケードの世界に一般ユーザーが最も近づくことができるのが、この「AMショー」という機会なのだ。

地方に住んでいる人も、アーケードが好きだったら、ぜひ一度はこのAMショーを体感してほしい。キミの知らないアーケードの魅力が、まだまだ転がっているはずだから…。


ショーには、アーケードという世界のすべてが詰まっている。

東京ビッグサイト周辺 おすすめグルメスポット一覧



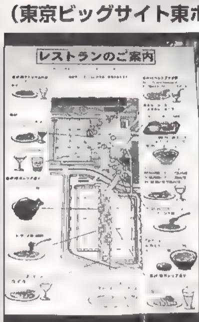
レストランニュートーキョー
(東京ビックサイトエントランス下)


正面入口の下、1階にあるお食事処。ショー会場の東ホールからは少し歩くが、そこが狙い目。オススメはかき氷（300円)。

コミュニティストア
(臨海副都心線・国際展示場駅前)


会場内で売られるメシは「高い」「少ない」「戴けない」との声も多いゆえ、事前にコンビニで装備を調えていくのも安上がりでイイ。

レストラン街
(東京ビッグサイト東ホール・北コンコース)





一番安定なのが、東ホールに程よく近い北コンコース&東ガレリア通りのレストラン街。中でもお薦めなのが東ガレリアの「カレー王国」。ナンがうめい。

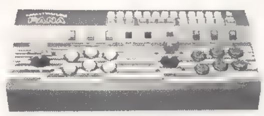
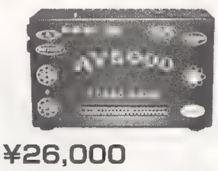
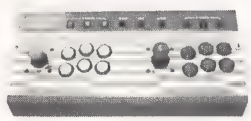
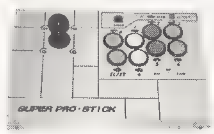
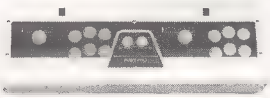
マクドナルド
(ワシントンホテル1F)



安定株。会場からはちょいと歩くが、それなりに満足できる食卓が楽しめる。客席数は40。メシどきはなかなかスリリングな座席争いが期待できる。

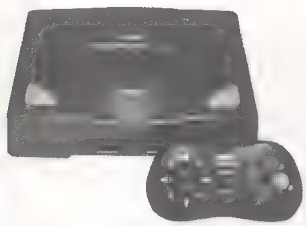
ここに記載の商品は四条大宮店にて取扱いしております。七条河原町店は家庭用TVゲーム取扱い専門店です。

・業務用基板 販売、買取・家庭用TVゲーム・ホビー
・トレーディングカード…etc. Yellow-Bag

PANA TWIN LONG  ¥38,000	**シグマAV−5000**  ¥26,000
PANA CUSTOM LONG  ¥34,000	**シグマ−8000TB**  ¥15,800
VEGA JR. ¥29,800  VEGA JR.(DX) ¥36,800	**ボードマスター（ボードA）**  ¥48,000

キングオブファイターズ'99（家庭用）予約受付中





NEO・GEO CDZ/ロム版 高価買取



業務用基板販売します。

業務用基板は四条大宮店にて取扱いしております。

在庫確認TELにて。代引き、着払いでお申し込み下さい。
毎週リストを更新します。
80円切手2枚を同封の上、四条店へ送って下さい。

FAX情報→567890＃まで

家庭用ゲーム買取価格表＆基板情報 FAXサービス利用法

下記の内一番近いBOXセンターにダイヤルして下さい。（情報料は無料です。）

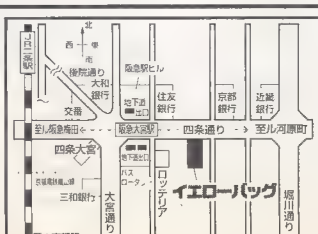
東京	03-3940-6000	大阪	06-6455-6000
名古屋	052-453-6000	福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000	仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000		

■案内「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。
ボックス番号を押して最後に＃を押して下さい。」

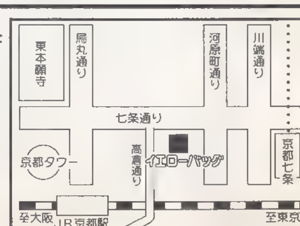
基板を売りたいなら	567899#	基板を買いたいなら	567890#
家庭用ゲーム買取価格表なら	567891#	ホビー、ネオジオなら	567893#

■案内「あなたのFAX番号を市外局番から押して最後に＃を押して下さい」
→□□□□□□□#
■案内「ご指定のFAXにお送りいたしますので、電話を切ってしばらくお待ち下さい」

〒600-8490
京都市下京区四条大宮東入ル南側 四条ファーストビル1F
イエローバッグ
業務用基板その他取扱店 **四条大宮店**
TEL 075-803-0500
FAX 075-821-3814
営業時間11:00〜20:00/年中無休



〒600-8146
京都市下京区七条河原町西入南側 KSビル1F
イエローバッグ
家庭用ゲーム専門店（新品・中古） **七条河原町店**
TEL 075-343-4860
FAX 075-344-0515
営業時間12:00〜20:00/年中無休



※通信販売は四条大宮店・七条河原町店ともに行っております。七条河原町店は家庭用ゲーム専門店で、パソコンゲームソフトの買い取りも始めました。

皆様に親しまれて16年!16TH フェア!!

URL http://www.kyowa-inter.co.jp

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。　情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。　通信販売専門　バーゲン開催中

アイレム
Mr.ヘリの大冒険 28K
10ヤードファイト・四川省 各3K
迷宮島・大工の源さん 各5K
くっすんおよよ・瞬影夢 各2K
ビジランテ・ジッピーレース 各3K
カプセルインベーダー 15K
ロードランナーⅠ・Ⅱ・Ⅲ 各25K
〃 〃 Ⅳ 各16K
銀河帝国の逆襲 15K

SNK
ヴァンガード 15K
サスケVSコマンダー 68K
カイロスの扉・名人戦 各2K
ギャングウォーズ 5K
忍・怒号層圏 Sなし 各5K
ゲバラ・SAR Sなし 各5K
MV-1(ネオジオ業務用) 12K
※ネオジオMVSカセット各種あり

カプコン
ワンダー3 22K
1942・ハルガス 各6K
1943 10K
魔界村 22K
SF-Ⅱ 5K
〃 ダッシュ 6K
〃 ターボ 8K
臣いの戦歌 18K
戦場の狼 8K
アタックス 3K
F-1ドリーム 3K
ニモ 22K
USネイビー 12K
※CPSⅡカートリッジ各種あり

TOA PLAN
達人王 12K
ドギューン・V-5・達人 各8K
テキパキ 4K

コナミ
魔城の王国 30K
ポリネットウォリアーズ 10K
ガイアポリス 15K
キューブリック 10K
出たなツインビー 3K
ファイナライザー 8K
新入社員とおるくん 8K
ロックンロープ 15K
サーカスチャーリー 10K
フロッガー 15K
ビットファイター 8K
マンハッタン24分署 10K
※システムGXサブボード各種あり

ジャレコ
フォーメーションZ 15K
忍者じゃじゃ丸くん 各12K
D-DAY 6K
ポップフレーマー・ビンボ 各10K
E.D.F. 4K
※メガシステム32ロム各種あり

データイースト
スチャラカ空中戦 27K
のぼらんか 16K
ジェネシス 6K
ポケットギャル・SRD 各8K
コブラコマンド 3K
プロゴルフ・テニス 各3K
バックファイアー 18K
魔境戦士 Sなし 3K
強行突破・空手道 各5K

セガ
フューチャースパイ 15K
ファンタジーゾーン 12K
アレックスキッド 15K
カルテット 2 15K
アストロフラッシュ H付 25K
クラックダウン(24khz 10K
ボナンザブラザーズ 〃 8K
スクランブルスピリッツ 〃 7K
シャドーダンサー 5K
芹沢八段の詰め将棋 5K
ガルディア・ダンプ松本 各12K
忍・ハングパニック 各3K
ライオットシティ 8K
ザクソン 10K
カロリーvsモグラニアン 12K
ペンゴ(海外版) 10K
ホッパーロボ 15K
タイムスキャナー 8K
バーチャファイター3電源付 10K

タイトー
スペースインベーダー 25K
クイックス 純正 18K
黄金の城 32K
ジャングルキング 25K
影の伝説 12K
べんべろべー 16K
メイズオブフロット 3K
中華大仙・大旋風 各5K
奇々怪界 10K
バブルボブル 12K

飛翔鮫・スラップファイト 各5K
究極タイガー・F.ホーク 各7K
アルカノイド S付 2K
〃 リベンジー S付 3K
ヴォルフィード 2K
パズニック・フリップル 各2K
エレベーターアクション 8K
女子バレー・ヘビーユニット 各5K
イグジーザス 12K
陸海空 10K
リターンオブインベーダー 12K
チャイニーズヒーロー 7K
リングレイジ 5K
レイフォース 12K
タイガーヘリ・ガルメデス 各3K
カチャット(未発売物) 10K

スペースインベーダー オリジナル
(アップライト筐体用の基板)
(モノクロ) 25K

F-2 マザーボード別
ブリルラ38K・メタルブラック15K・ガンフロンティア15K・ミズバグ大冒険 5K・キャメルトライ センサー付15K・麻雀クエスト6K・忍者キッズ5K・MJ-12 5K・デッドコネクション7K
ドンドコドン5K・ルナーク10K
マザー不要の場合 -2K
※F3カートリッジ各種あり
※センサー2個セット 3K

テクモ
アルゴスの戦士 20K
スターフォース 20K
ダイナマイトデューク 15K
リードアングル 10K
ハチャメチャファイター 15K
タンクバスターズ 10K
がんばれギンくん 5K

テクノス
ダブルドラゴン3 5K
西遊降魔録・ビアワー 3K
ドッチボール部 3K
ザインドスリーナ 3K

ニチブツ
テラクレスタ(FM音源版) 8K
聖戦士アマテラス 10K
ダイナミックスキー 8K
妖魔忍法帳 8K
ムーンエイリアンP-Ⅱ 8K
マイティガイ 8K

UPL
ノバ2001 15K
ムスタング・ゴモラ 各8K
アクロバットミッション 8K
シュトラール 7K
アトミックロボキッド 12K

ユニバーサル
ミスターDO(当たるま) 10K
Mr.Do ユニコーン 10K
Mr.Do ワイルドライド 10K
レディバグ 10K

ナムコ
マイエンジェル1・2 1K
マイエンジェル3 6K
マーベルランド 15K
アサルト (パネル付) 15K
ローリングサンダー2 12K
ドラゴンセイバー 15K
コズモギャングザビデオ 8K
ドラゴンスピリット 38K
源平討魔伝 20K

ハラデューク 17K
ゼビウス 8K
ギャプラス 8K
ディグダグ・ギャラガ 各3K
ニューラリーX 20K
ニューマンアスレチックス 10K
スーパーワールドコート 3K
ギャラクシアン(赤箱) 8K
エクスバニア 8K
ティンクルピット 8K
ジュニアパックマン 25K
ミスパックマンMIDWAY 10K
コズモギャングザパズル・エメラルディア・クラックス 各2K

◆S1, S2の◆
◇ロムキット
◆各種 格安

その他 (別表)
パイプドリーム 5K
ウルトラマン・ハルキューブ 各2K
聖闘士・ガンダム 各5K
ブラックホール・マーカム 各8K
ポラックス・将棋パートⅡ 各2K
レッドUFO 8K
ハーディー・ピラニア 各15K
ドンキーコング 35K
クレージーコング 8K
マリオブラザーズ 22K
モザイク・サダリ 各6K
スカイランサー 12K

インベーダーパートⅢ 25K
イスパイアル 12K
タイムアタッカー H付 8K
アンブッシュ・サウロ 各16K
スクランブルエッグ 28K
プレイチョイス10 18K
雀豪記・雀遊記 H付 12K
ジャンピュータ 〃 10K
麻雀教室 〃 12K
スケバン雀士竜子 〃 15K
※珍品・逸品 各種あります。
詳細はFAX情報をご覧下さい

麻雀
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
アイドル麻雀放送局、ファンクラブ夏物語、麻雀フライデー、ズームイン、麻雀大予言、わるとん旅館団、早くやってよ、麻雀学習、グッとE雀、大人の麻雀、各1K　トリプルウォーズ、クラブ90、雀、パニックスタジアム、華の舞、各2K
スーパーリアルP3・P5・P6・スーチーパイSP 各3K
スーパーリアルP7 13K

大型筐体の迫力が家庭で
ダライアス (3画面) 58K○
忍者ウォーリアズ (3画面) 88K○
アフターバーナー Ⅰ・Ⅱ (体) 各8K
ギャラクシーフォースⅡ (体) 18K○
サンダーブレード・スーパーモナコGP (体) 各8K
G-LOC・ストライクファイター (体) 各15K
エアーコンバット V21(体) 18K
スターブレード V21(体) 16K
サイバースレッド V21(体) 20K
スティールガンナーⅡ 8K
ホットチェイス・ウェックルマン・WGP (体) 各8K

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力) TVは、1台でOK! 画面切替えハーネス付
COMBO AV 専用ハーネス 付 画面切替えハーネス付

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意 ○印のPCBはCOMBO AVの標準装備で動作します。他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。(体)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要(+2K)　他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

中古基板は、**全商品消費税込みです**

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、　①現金書留
②代引宅配便(ヤマト便)があります。
代引便の場合、代引手数料が1K加算
送料は1万円未満の注文のみ1K。
1万円 以上は不要。
※COMBO AV専用の
中間ハーネスは2K~です。
(JAMMA変換の場合は3K~)

基板高価買入

COMBO AVをお買上げの方に、ゲーム基板(JAMMA コネクター)+JAMMAハーネスをサービス

中古基盤は**全商品消費税込みです**

オールドゲーム 、多数あります. . . 情報FAXで!

通信販売専門店 ヤマト宅急便にてお届けいたします

定休日 日曜日・祝日
電話受付 午後1時~午後7時

20インチモニター新発売

手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

入力はRGB21PIN
(各種家庭用ゲーム機もOK)

■ 仕様　(本体保証 1カ年)
◇ スチール製キャビネット入り ◇ 15,24kHz両用
◇ 20インチ 日立製ブラックフェイス ブラウン管 新品
◇ サイズ(W)480×(H)480×(D)460mm 28kg
◇ 入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇ 縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇ **20インチ新品価格¥58,000** (税・送料別)
中古18インチ、25インチもあります。
29インチもあります中古価格¥68,000 (税・送料別)



中古価格(税・送料別) ¥38,000 (18インチ)　¥58,000 (25インチ)

20インチモニター+コンボAVセット
¥78,000 (税・送料別)
JAMMAハーネス+サービス基板、付

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX ="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
◆2·4·8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



映像信号 (シンクロ) より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速 (MAX60発/秒) でオートトリガーを利用できます。 ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

中古基板情報はFAXで!24時間OK!
●操作方法●
1 FAXの受話器をとってください。
2 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3 60110の番号と#を押してください。
4 ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5 FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

新型コンボAV発売中!!
"コンボAV" (12ボタン)
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)…**¥28,000**
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売 **¥2,000**

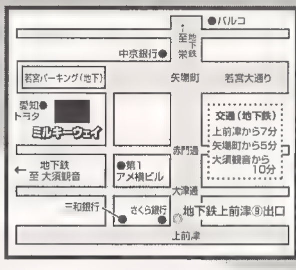
満足のいく性能で安心価格

(株)キョーワ インターナショナル
〒141-0032 東京都大崎郵便局私書箱11号
(東京都品川区大崎5-4-8)
TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047

MILKY WAY

基板で遊ぶ、楽しい毎日。お届けするのはミルキーウェイ

the arcade game shop



住所 〒460-0011 名古屋市中区大須3-5-13ハセビル2F

TEL 052-262-3295

FAX 052-262-2373

営業時間 10:00AM〜8:00PM 基本的に年中無休

たまに休みます

カプコン

ジョジョの奇妙な冒険	TEL
スターグラディエイター2	TEL
ストリートファイターEXプラス	TEL
ストリートファイターⅢ3rd	TEL
パワーストーン	TEL
私立ジャスティス学園	TEL
CPSⅡマザー	TEL
ギガウイング(ソフト)	TEL
D&D(ソフト)	20,000
D&D2(ソフト)	35,000
エイリアンVSプレデター(ソフト)	35,000
ストZERO2アルファ(ソフト)	8,000
パワードギア(ソフト)	1,200
ポケットファイター(ソフト)	14,000
マーブルVSカプコン(ソフト)	38,000
ロックマン2(ソフト)	20,000
ヴァンパイア(ソフト)	2,000
ヴァンパイアセイヴァー2(ソフト)	4,000
ヴァンパイアハンター(ソフト)	2,000
1941	35,000
USネイビー	10,000
アレスの翼	15,000
エグゼドエグゼス	25,000
サイドアームズ	12,000
セクションZ	14,000
チキチキボーイズ	15,000
ニモ	18,000
バース	15,000
バニッシャー	30,000
マジカルテトリスミッキー	32,000
戦場の狼Ⅱ	15,000
闘いの挽歌	22,000
必殺無頼拳	20,000
魔界村	18,000

ナムコ

エアガイツ	TEL
オーダイン	TEL
ソウルキャリバー	TEL
ファイティングレイヤー	TEL
鉄拳3	TEL
鉄拳タッグトーナメント	TEL
F/A	12,000
アウトフォクシーズ	18,000
ドルアーガの塔	35,000
ニューマンアスレチック	8,000
ニューラリーX	5,000
ネビュラスレイ	14,000
パックマニア	28,000
ボスコニアン	20,000
マッハブレイカーズ	18,000
ミズパックマン	20,000
リブルラブル	22,000
爆突機銃艇	35,000
未来忍者	25,000

コナミ

だい好キッス	6,000
とべポリスターズ	10,000
エスケープキッズ	38,000
グラディウスⅢ	35,000
グリーンベレー(H付)	12,000
サンダークロス	18,000
スーパービシバシチャンプ	55,000
ファイナライザー	12,000
ブラックアタック	20,000
ボリネットウォリアーズ	12,000
ミスター五右衛門	12,000
ヴァーサスネットサッカー(C付)	25,000
悪魔城ドラキュラ	85,000
魂斗羅	15,000
沙羅曼蛇2	6,000
少林寺への道	8,000

セガ

バーチャロンVer5.4	TEL
バーチャファイター3tb	15,000
バーチャファイターズ2	12,000
ソニックザファイターズ	18,000
ファイティングバイパーズ	20,000
アラビアンファイト	16,000
スパイダーマン	18,000
ソニックザヘッジホッグ(P付)	25,000
クラックダウン	25,000
アレックスキッド	23,000
カルテッド2	15,000
コットン	15,000
ファンタジーゾーン	18,000
モンスターレア	10,000
琉球	1,000
シャドーダンサー	8,000
ミスターバイキング	35,000
ロボレス2001	12,000
テディボーイブルース	26,000

STV

STVマザー	TEL
アストラスーパースターズ	3,000
ガーディアンフォース	5,000
コラムス97	1,000
タントアールさしっす	8,000
ダイナマイト刑事	2,000
ファインドラブ	3,000
レディアントシルバーガン	5,000
上海万里の長城	18,000

蒼穹紅蓮隊	3,000

タイトー

F3マザー	TEL
ぽっぷんぽっぷ	3,000
クレオパトラフォーチュン	3,000
プチカラット	3,000
ランドメーカー	5,000
メガブラスト	6,000
メタルブラック	14,000
アルペンスキー	28,000
グレートソードマン	15,000
ジャングルキング	35,000
スーパーマン	18,000
バブルボブル	22,000
リターンオブインベーダー	18,000
レイストーム	16,000
レイフォース	16,000
影の伝説	18,000
黄金の城	25,000
火激	5,000
奇々怪界	10,000
女三四郎	20,000
達人	10,000

データイースト

Bウイング	30,000
SRD	12,000
アクトフェンサー	6,000
アストロファイター(白黒)	28,000
タンブルポップ	8,000
ダーウイン4078	8,000
ファイティングファンタジー	23,000
リバレーション	6,000
臥竜列伝	18,000
空手道	8,000
R-TYPE・レオ	10,000
R-TYPE・Ⅱ	12,000

アイレム

ジオストーム	25,000
スペランカー	20,000
ドラゴンブリード	15,000
ファイヤーバレル	22,000
ムーンパトロール	18,000
迷宮島	60,000
野球格闘リーグマン	35,000

ジャレコ

EDF	8,000
P-47	5,000
エクセリオン	8,000
グラティア	10,000
ゲーム天国	8,000
テトリスプラス2	16,000
フォーメーションZ	12,000
天聖竜	6,000
魔魁伝説	20,000

バンプレスト

ウルトラマン	3,000
ガンダムファイナルデューティング	20,000
クイズセーラームーン	20,000
マクロスⅡ	10,000
隠忍	12,000
機動戦士ガンダム	5,000
美少女戦士セーラームーン	20,000

テクモ

がんばれギンくん	8,000
シルクワーム	8,000
ジェミニウイング	8,000
スターフォース	20,000
ソロモンの鍵	45,000
デッドオアアライブ++	38,000
上海真的武勇	16,000
闘姫伝承	18,000
忍者龍剣伝	12,000
脳力向上委員会	2,000

MVS

MV-1	14,000
MV-1A	16,000
MV-1F	16,000
MV-1FZ	15,000
MV-4	20,000
KOF99	TEL
KOF98	16,000
KOF97	8,000
KOF96	2,000
ショックトルーパーズ	8,000
ショックトルーパーズ2	18,000
ジョイジョイキッド	3,000
ティンクルスタースプライツ	16,000
トップハンター	3,000
ブレイジングスター	12,000
マジカルドロップ	2,000
マジシャンロード	6,000
月華の剣士	3,000
月華の剣士2	15,000
将棋の達人	18,000
超人学園ゴウカイザー	5,000
痛快ガンガン行進曲	1,000
風雲スーパータッグバトル	7,000

その他

もうじゃ	3,000
カベール(P付)	18,000
ザインドスリーナ	18,000
スカイソルジャー	6,000
ステッガー1	12,000
ストームブレード	25,000
ストライカーズ1945	20,000
ゼロチーム	22,000
ソニックウイングス	6,000
ターボフォース	5,000
テラクレスタ	12,000
ノストラダムス	18,000
ハチャメチャファイター	12,000
バツグン(SP)	18,000
パルパルークの伝説	8,000
パイプドリーム	3,000
バドルマニア	5,000
プライマルレイジ	12,000
プライマルレイジ	12,000
マウサー	30,000
ライデンファイターズ	28,000
ルート16	40,000
レゾン	15,000
ヴィマナ	8,000
宇宙戦艦ゴモラ	8,000
逆転パズル番長	3,000
銀玉勝負(P付)	20,000
古今東西干支物語	3,000
五月陣戦2	10,000
上海Ⅲ	25,000
堕落天使	28,000
大江戸ファイト(流血)	20,000
中国龍	12,000
忍者くん阿修羅の章	18,000
熱血硬派くにおくん	10,000
牌砦Ⅱ	??,000
妖魔忍法帖	10,000
雷電DX	22,000

麻雀・花札

E雀さくら壮	TEL
E雀ハイスクール	TEL
対戦ホットギミック快楽天	TEL
対戦ホットギミック	TEL
スーパーリアル麻雀VS	TEL
ジャンピューター96	33,000
ジャンピューターSP	42,000
麻雀世界の神秘	48,000
麻雀東洋の神秘	46,000
麻雀立直	42,000
スーパーリアル麻雀P7	24,000
アイドル雀士スーチーパイⅡ	10,000
ハイパーリアクション	10,000
ハイパーリアクション2	20,000
バニラシンドローム	10,000
レモンエンジェル	10,000
麻雀四姉妹若草物語	8,000
流星雀士キララスター	12,000
グッとE雀	1,000
麻雀熱血宣言	2,000
麻雀バクハツ純情伝	2,000
麻雀Gメン89	2,000
華五光	35,000
祇園花	3,000
華弥生	2,000

以上のタイトルはこの2〜3ケ月の間に入荷した商品の一例です。詳しくはDMをご覧ください。

豆粒講座

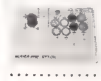
コントロールボックス

基板を操作するのがコントロールボックス。いく種類かありますのでお選びください。中古の取り扱いもしています。(中古は¥15,000〜。ものによってはすでにいろんなケーブルが付いていますからお得かもしれませんね。)



AV6000 ¥26,000

常時取り揃えております



Σ8000TB ¥15,800



パナツインロング ¥38,000



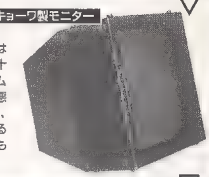
ベガJR. ¥29,800



ボードマスター ¥48,000

モニター

■キョーワ製モニター



画面はモニターで。はじめは家庭用のテレビモニター十分です。が、タテ画面ゲームや、家庭用テレビと相性の悪いゲームに行き当たったり、より美しい映像にこだわる場合は必需品です。こちらも中古の取り扱いあり。

そのた

コントロールボックスとテレビをつなぐケーブルは市販のものが使えたり、標準で付属したりします。別途必要な場合はミルキーウェイでそろえてください(¥3,000〜5,000)。基板とコントロールボックスをつなぐハーネスもお客様の都合にあわせてお作りしています(¥3,000〜)。

DMで、あとは基板ですが

DM ダイレクトメール

常に自分の欲しい基板が売っているわけではないのがツライところ。そこで必要なのはこまめなチェックなわけで、そんなときはまよわずDMをとりよせおくのがいいでしょう。一度の申し込みで約6ケ月、無料でお届けしています。基板のほか、コントロールボックスやモニターの在庫もありますので「いまは基板であそんでいないけど…」という方も遠慮せずお申し込みくださいね。

お申し込みは、お電話・FAX・はがきなどで

- お名前(読み仮名つき)
- お電話番号
- お届け先住所(郵便番号つき)

を教えてください。

なにかしらのご購入がありますと、最終ご購入日より6ケ月、DMをお届けしています。

カードもOK!

新作でのご利用はできません。

カードを使わない分割払いもできます。詳しくは、お気軽におたずね下さい。

Orico　NICOS　VISA・JCBも使えます!!

お支払いは

- ヤマトの代引宅急便(商品お届け時にヤマトのドライバーが代金を受け取ります)
- 銀行振込
- 現金書留

がご利用できます。

新作予約OK!

気になるタイトルはまずはお電話ください。詳細がわかりしだいご連絡します。

買取強化継続中!

1枚より買取しています。こちらの提示する価格はあくまでも希望価格です。お客様からのご相談や交渉もお受けしますので、お気軽にお電話ください。

入荷待ち予約OK!

予約していただくと入荷のさいに優先してご連絡いたします。先によそで入手した場合やいらなくなった場合にキャンセルのお電話をくださる方限定

秋葉原にゲームジャンクショップ
その名も… ジーフロント

G-FRONT

来店歓迎

業者の方へ!中古基板買取価格表FAX致します!!

中古基板・コントロールBOX高価買い取り!

通信販売やっています! **FAX情報サービス登録受付中!**

中古パソコンソフト大好評販売中!

WIN95.WIN98.PC98(5インチ.3.5インチ)

在庫数2,000本以上!!

新作、予約受付中(30%off!!)

Webページが凄い!
毎日更新!、細かいパーツも写真付きで!

トラックでサポート!
筐体などの引き取りも自社トラックで伺います。
個人の方も業者の方もお気軽にご相談ください。

新品が安い!
新品基板予約受付中!必ず割引有り!

景品が揃ってる!
景品各種取り揃えております。
予約も受付します。

お店の開店、改装
ゲームセンターのオープン、改装などに
経験豊富なスタッフが相談に乗ります。
地方の方もお気軽にお電話ください。

在庫リスト

エスエヌケイ	
KOF94	¥800
KOF96	¥800
バトルフィールド	¥1,000
麻雀狂列伝	¥1,000
ガンガン行進曲	¥1,000
ギャラクシーファイト	¥1,000
キングオブモンスターズ	¥1,000
キングオブモンスターズ2	¥1,000
ぐるりん	¥1,000
斬紅朗無双剣	¥1,000
ジョイジョイキッド	¥1,000
戦国伝承	¥1,000
戦国伝承2	¥1,000
馬鹿殿様麻雀漫遊記	¥1,000
パズルボブル	¥1,000
麻雀狂列伝	¥1,000
みなさんのおかげです	¥1,000
ミューテーションネイション	¥1,000
リーグボーリング	¥1,000
ロボアーミー	¥1,000
ワーヒーパーフェクト	¥1,000
天草降臨	¥1,500
雀神伝説	¥1,500
竜虎の拳外伝	¥1,500
アンドロデュノス	¥2,000
月華の剣士	¥2,000
天外魔境真伝	¥2,000
トップハンター	¥2,000
風雲黙示録	¥2,000
リアルバウト餓狼伝説2	¥2,000
アスラ斬魔伝(ROM)	¥2,000
ASOⅡ	¥2,500
ゴーストパイロット	¥2,500
神凰拳	¥2,500
ソニックウイングス2	¥2,500
ニンジャマスターズ	¥2,500
ラギ	¥2,500
ギャングウオーズ	¥3,000
スラッシュラリー	¥3,000
ラストリゾート	¥3,000
わくわく7	¥3,500
ストリートスマート	¥4,000
エクスチェンジャー	¥4,000
メタルスラッグ	¥5,000
航空騎兵物語	¥6,000
ショックトルーパーズ	¥8,000
ファイトフィーバー	¥8,000
月華の剣士2	¥8,000
スカイソルジャー	¥10,000
ショックトルーパーズセカンド	¥10,000
ティンクルスタースプライツ	¥10,000
ネオボンバーマン	¥10,000
メタルスラッグ2	¥10,000

カプコン	
1943	¥12,000
CP2マザー	¥12,000
D&D	¥12,000
F1ドリーム	¥2,500
ウォーザード	¥23,000
エイリアンvsプレデター	¥30,000
クイズ三国志	¥1,000
サイバーボッツ	¥3,000
ジョジョの奇妙な冒険	¥40,000
スーパースト2X	¥2,000
スト2	¥6,000
スト2ターボ	¥6,000
スト2ダッシュ	¥6,000
スト3	¥23,000
スト3セカンド	¥35,000
ストゼロ	¥1,000
ストゼロ2	¥2,000
ストゼロ2アルファ	¥4,000
ストゼロ3	¥18,000
戦場の狼	¥4,000
戦場の狼2	¥7,000
闘いの挽歌	¥13,000
ナイツオブラウンド	¥10,000
虹色町の奇跡	¥3,000
バース	¥10,000
バルガス	¥3,000
バンパイア	¥1,500
バンパイアセイバー	¥1,000
バンパイアセイバー2	¥2,800
バンパイアハンター	¥1,000
バンパイアハンター2	¥2,800
ブラックドラゴン	¥13,000
D&D2	¥28,000
テトリスザグランドマスター	¥42,000

コナミ	
大好きッす(ROM)	¥1,000
ときめもぱずるだま(ROM)	¥1,000
実況パワフルプロ野球EX	¥1,000
ハイパーオリンピック	¥1,000
ときメモパズル玉	¥2,500
パズルだま	¥2,500
大好きッス!	¥2,800
サラマンダ2	¥3,000
パロディウスだ	¥3,000
ウイニングスパイク	¥3,000
スラムダンクケーブル付	¥4,000
パンクショット	¥4,000
ハイパーオリンピック84	¥4,000
サプライズアタック	¥5,000
スペースパイロット	¥5,000
ハイパーオリンピックインナガノ	¥5,000
クライムファイターズ2P	¥8,000
タイムパイロット	¥8,000
アミーゴ	¥8,000
飛べポリスターズ	¥10,000
ブーヤン	¥12,000
セクシーパロディウス	¥12,000
X-MEN	¥18,000
MIA	¥20,000
バイオレントストーム	¥28,000
GIジョー	¥30,000

セガ	
バーチャル麻雀	¥1,000
タントアール	¥1,000
極S	¥1,000
レイディアントシルバーガン	¥2,000
ガーディアンフォース	¥2,500
マイフェアレディ	¥3,000
アストラスーパースターズ	¥5,000
バーチャ3	¥5,000
モンスターレア	¥6,000
エイリアンストーム	¥8,000
ゴールデンアックス	¥10,000
コットン	¥10,000
ST-Vマザー	¥13,000

ナムコ	
マイエンジェル3	¥6,000
エメラルディア	¥1,000
スーパーワールドコート	¥3,000
ディグダグ	¥4,000
プレミアサッカー	¥6,000
タンブルポップ	¥8,000
F/A	¥10,000
マッハブレイカーズ	¥12,000
鉄拳3	¥35,000
スーパークラウンズゴルフ	¥1,000
ソウルキャリバー	¥58,000

タイトー	
F3マザー(プチカラット付)	¥13,000
ニンジャキッズ(ROM)	¥2,000
きらめきスターロード	¥3,000
リングの王者	¥3,000
ランドメーカー	¥4,000
火激	¥4,000
大工の源さん	¥5,000
ヘビーユニット	¥5,000
霊界導士	¥6,000
中華大仙	¥8,000
ニュージーランドストーリー	¥7,000
サイキックフォース	¥7,000
ハイパーデュエル	¥8,000
シャトルインベーダー	¥10,000
黄金の城	¥13,000
グレートソードマン	¥15,000
バブルボブル	¥15,000

その他	
ロープマン	¥5,000
もうじゃ	¥1,000
マジカルドロップ	¥3,000
マクロス2	¥10,000
ボンバーマン	¥4,000
ポケットギャル	¥3,000
へべれけのぽぷーん	¥1,000
ブレイジングトルネード	¥2,000
ブラッドブラザース	¥8,000
フック	¥16,000
ファイナルスターフォース	¥12,000
バレーボール95	¥1,500
バルーンブラザース	¥1,000
バトルガレッガ	¥11,000
バツグン	¥8,000
パズル番長	¥1,000
パイプドリーム	¥4,000
ドラゴンニンジャ	¥5,000
デッドオアアライブ++	¥26,000
弾銃フィーバロン	¥12,000
ダブルドラゴン3	¥5,000
達人王	¥10,000
闘神ブレイザース	¥6,000
尖激ストライカー(ROM)	¥1,000
ゼロチーム	¥20,000
セーラームーン	¥23,000
スタジアムヒーロー	¥3,000
スターソルジャー	¥48,000
スーパーパン	¥3,000
スーパーバレー	¥1,000
真約武勇(ROM)	¥2,000
ジャンジャンパラダイス2(ROM)	¥3,000
四川省	¥2,000
サンダードラゴン	¥5,000
サボテンボンバース	¥5,000
コブラコマンド	¥1,000
ゴークス(レバー)	¥2,000
ゴークス(パドル付)	¥1,500
豪血寺一族	¥4,000
グランドストライカー	¥1,000
グラス	¥20,000
ぐっすんおよよ	¥2,000
銀玉勝負DX	¥8,000
キングオブボクサー	¥1,000
ギャルズハスラー	¥15,000
大江戸ファイト	¥12,000
エアデュエル	¥8,000
魚ボコ	¥5,000
Vゴールサッカー	¥4,000
R-TYPE2	¥8,000
PANG!3	¥15,000
MR.DOワイルドライド	¥10,000
IQブロック	¥1,000
サンダードラゴン2	¥23,000
バトルバクレイド	¥48,000

麻雀系	
若草物語	¥3,000
ファイナルロマンスR	¥18,000
銀玉勝負	¥500
銀玉勝負DX	¥8,000
ときめき麻雀パラダイス	¥25,000
麻雀同級生	¥2,000
麻雀同級生SP	¥4,000
麻雀ホットギミック(ハーネス付)	¥24,000
スーパーリアル麻雀P5	¥1,500
スーパーリアル麻雀P6	¥1,000
DVD麻雀PCB	¥148,000
DVD麻雀第2弾	¥1,000
お雀子	¥3,000
リアル牌牌	¥1,000
ファイナルロマンス	¥1,000
ブランニュースター(対戦)	¥22,000

高額買い取り!

マジンガーZ	¥7,000
F3マザー	¥9,000
アウトフォクシーズ	¥10,000
ワンダー3	¥10,000
ファイナルファイト	¥12,000
グラディウス2	¥13,000
ゼクセクス	¥15,000
ダンシングアイ	¥15,000
ライフフォース	¥15,000
首領蜂	¥17,000
サンダードラゴン2	¥18,000
ダタンダーン	¥20,000
エドワードランディ	¥25,000
グラディウス3	¥30,000
エスプレイド	¥25,000
ザ・グレートラグタイムショー	¥25,000
D&D2	¥30,000
ストゼロ3	¥30,000
スト3セカンド	¥30,000
エイリアンvsプレデター	¥33,000
ソウルキャリバー	¥60,000
ホットギミック	¥20,000
ホットギミック快楽天	¥40,000
弾銃フィーバロン	¥10,000
堕落天使	¥20,000
キカイオー	¥23,000
ノバシステムマザー	¥15,000
エイリアンズ	¥13,000
ST-Vマザー	¥10,000
ガンダーラ	¥15,000
ガーディアンズ	¥20,000
F3マザー	¥10,000
ソウルキャリバー	¥50,000
鉄拳3	¥30,000

上記以外の基板も
高額買取
いたします
まずはTEL下さい!!

コントロールBOX高額買取中!

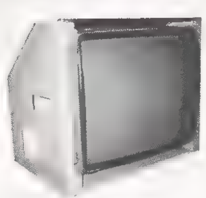


買取値段(程度によって多少変動します)

■パナツインロング	¥18,000
■ベガJr.	¥10,000
■AV5000	¥12,000
■AV5000DX	¥13,000
■AV6000	¥17,000
■AV8000	¥5,000
■ボードマスター	¥20,000

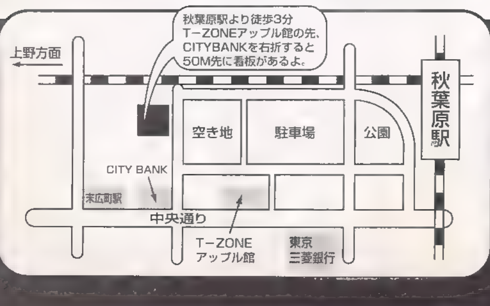
その他コントロールボックス高額買取中!!

オリジナルケース付きモニター(ブラウン管は中古です)



25インチケース付 ・15/24Khz両対応 ・サイズH530×W610×440	**28,000円**より
26インチケース付 ・15/24Khz両対応 ・サイズH530×W610×440	**18,000円**より
18インチケース付	**20,000円**
エアロテーブル26(程度良)	**15,000円**

ボーナス一括払い、リボ払い、分割2回払いできます。
各種クレジットカード取り扱いしています。
UC、VISA、Master、JCB、DC、Diners、million、AMEX



秋葉原の駅から見えます!!

G-FRONT
〒101-0021 東京都千代田区外神田4-13-7 アヅマビル2F
営業時間 年中無休 AM11:00〜PM7:30
☎03-3255-0013 FAX 03-3255-3818
http://www.alles.or.jp/~gfront

FAX専用注文書（代引・後払い）※○を付けてください

⇧ ⇧ ⇧ 矢印の方向に送信してください

ご注文主				
お名前	ふりがな	電話番号	市外局番 / 局番 / 番号	性別 1男 2女 / 生年月日 西暦 年 月 日
郵便番号	□□□-□□□□	ご住所	ふりがな 都道府県	

ご注文商品					
商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			送料：	円（手数料	円）
ご注意… 代引きには、送料一律500円と手数料がかかります。			合計金額		円

お手数ですが、当社製品に対するご意見、ご要望などございましたらお書きください。
今後の商品開発の参考とさせていただきます。

E-mailアドレス（お持ちの方はご記入ください）

会社記入欄	
処理日	
伝票No.	

※送信前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。ご注文前には必ず裏面もご参照ください。

※太枠内のみご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）　（コピー可）

（キリトリ線）

料金受取人払

神田局承認

1023

差出有効期間
2000年3月31日
まで

★切手はいりません

郵便はがき

101-8791

010

東京都千代田区
神田神保町1-26　2F

（受取人）

株式会社　新声社
読者サービス部　行

101-8791 010

ご注文専用ハガキ

☆このハガキに通販番号・商品名・数量・郵便番号・住所・氏名・電話番号を明記のうえ、必ず捺印して申込みください。

☆16才未満の方のご注文には、保護者の方のご署名、捺印が必要です。

ご注意

☆お申込みに際しては別途記載の注意事項をご確認ください。

☆同時に複数枚このハガキを出される場合には、右下のご記入欄に発送枚数をお書きください。（1枚のみの場合は不要です）

枚数　　枚中　　枚目

FAXをお持ちの方は番号をご記入ください。

FAX　市外局番　局番　番号

（キリトリ線）

下記の注意事項をよく読んでからご注文ください

- 本「ご注文専用ハガキ」「ＦＡＸ専用注文書」、または「電話（平日10時～17時受付）」でご注文いただけます。
- 代金は商品到着後にお支払いいただく「後払い」または到着時にお支払いいただく「代金引き換え（要手数料）」となります。
- 後払いの方法は郵便振替、銀行振込、現金書留、郵便小為替となります。詳しくは商品に同梱される説明書をご覧ください。
- お届けまでおよそ7日程です。2週間以上たっても商品が届かない場合は電話でご確認ください。（発売日にご注意ください。）
- 返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外は原則受け付けません。
- ＦＡＸ専用注文書の裏面に記載されている注意事項もあわせて必ずご覧ください。
- このコーナーの商品を本誌の発売より2ヶ月以上たってからご注文される場合には、電話で在庫の確認をしてください。
- カタログをご希望の方は160円切手を同封した封書で「読者サービス部カタログ係」までお申し込みください。

ご記入の際にご注意ください

■ご注文は黒のボールペン等ではっきりとご記入ください。
■必要事項はもれなくご記入ください。
■お申し込みいただいた商品が品切れの場合は、お客さまにご連絡いたします。
■FAXの際の未送信にご注意ください。
■注文書の商品記入欄がいっぱいになる場合は、注文書をコピーしてお使いください。
■沖縄県ならびに島しょ部にお住まいのお客さまは代引きができません。

商品の交換や返品について

■商品を返品・交換される場合、商品の到着後8日以内にご連絡ください。
■次の場合の返品・交換はできません。
●開封後のCD、ビデオ　●ご使用、ご着用になった商品
●お客さまの責任で汚れが生じた商品
■次の商品を返品・交換されるばあいの送料は弊社負担となります。
●配送中に破損した商品　●不良品　●ご注文と違う商品
■次の商品を返品・交換される場合の商品はお客さま負担となります。
●お客さまが間違ってご注文された商品　●サイズ違いの商品
●お客さまの都合による返品・交換

<送料・代引き手数料>
代金引き換え（代引き）ご利用の場合、送料（一律500円）とは別途に手数料がかかります。
商品到着時に、商品料金、送料、代引き手数料をお支払いください。

代引き手数料	商品の料金が10,000円まで……………700円 以降プラス10,000円ごとに ……プラス400円	（例） 10,000円… 700円 20,000円…1,100円 30,000円…1,500円

お名前		電話番号	

※事故防止のため必ずご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）

お問い合わせ先：読者サービス部　0120-531917（月～金：AM10:00～PM5:00土日祝休み）　または　E-mail:dokusabi@shinseisha.co.jp

（キリトリ線）

ご注文主	お名前（ふりがな）　㊞	電話番号（市外局番　局番　番号）	性別　1男　2女	生年月日　西暦　年　月　日
	郵便番号　□□□－□□□□	ご住所（ふりがな）　都道府県		

ご注文商品

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			送料　円（手数料　円）		
ご注意… 代引きには、送料一律500円と手数料がかかります。			合計金額　円		

保護者名　㊞	会社記入欄	処理日
E-mailアドレス（お持ちの方はご記入ください）		伝票No.
お支払い方法（○を付けてください）　代引き・後払い		

※投函前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。
※太枠内のみご記入ください。

電脳系 よろずSHOP 通販専門

よろずアイテム その1　PCB 炎の売り！

1K=1,000円

最新の在庫リストはインターネット又はFAXにてどうぞ。

※インスト・取説はコピーの場合があります。気になる方はお問い合わせください。

SNK	
ASO	11K
MVI(ソフト5本付)	12K
MVIFZ(ソフト5本付)	16K
MV-1A(ソフト5本付)	18K
MV-1B(ソフト5本付)	20K
MV-2(ソフト5本付)	19K
ヴァンガードII	18K
餓狼伝説64(マザー込)	TEL
ジョイフルロード(H付)	18K
スカイソルジャー	5K
ストリートスマート	3K
怒号層圏(Pなし)	10K
ネクストスペース	5K
名人戦	3K
MVSロム	
あしたのジョー伝説	6K
ガンガン行進曲	0.8K
クイズ大捜査線	0.8K
クロスリード	1.5K
作戦名ラグナロク	4K
ジョイジョイキッド	2K
神凰拳	4K
スーパーバレー94	2K
スラッシュラリー	3K
戦国伝承2	1.5K
ちびまる子ちゃん	1.5K
トップハンター	2K
ナム1975	5K
ニンジャコマンドー	3K
ネオボンバーマン	12K
バーニングファイト	0.8K
バカ殿様	3K
ビッグトーナメントゴルフ	18K
ファイトフィーバー	13K
フライングパワーディスク	3K
マジカルドロップ2	0.8K
マジカルドロップ3	5K
マジシャンロード	3K
マネーアイドルエクスチェンジャー	5K
ミューティションネイション	1.5K
みなさんのおかげさまです	3K
ラストリゾート	1.5K
龍虎の拳外伝	1.5K
ロボアーミー	1.5K
ワールドヒーローズパーフェクト	1K
その他在庫あります お問い合わせ下さい。	
アイレム	
R-TYPE II	7K
Xマルチプライ	10K
10ヤード ファイト	2K
イメージファイト	9K
ガンフォース	7K
ぐっすんおよよ	3K
四川省	2K
ジッピーレース	3K
スペランカー	13K
トンマ	10K
ボンバーマンワールド	16K
迷宮島	3K
やんちゃ丸	7K

ロードランナー4	18K
カプコン	
F1ドリーム	3K
USネイビー	7K
1942	6K
1943	7K
ウォーザード	25K
エグゼドエグゼス	20K
エリア88	12K
ガンスモーク	22K
キャプテンコマンドー	15K
サイドアーム	7K
ジョジョの奇妙な冒険	TEL
ストリートファイターIII 2nd	TEL
ストIIIサードストライク	TEL
ストリートファイター・ザ・ムービー	27K
戦場の狼2(海外)	5K
ソンソン	8K
ナイツ・オブ・ザ ラウンド	10K
バース	13K
バニッシャー	28K
パワーストーン	特価
ぷにっきーず	4K
ロストワールド(海外 PCBのみ)	8K
ロストワールド(P付)	TEL
CPS II	
X-MEN	2K
ヴァンパイアセイヴァー	1K
ヴァンパイアセイヴァーII(サブ)	3K
ヴァンパイアハンター(サブ)	0.8K
ヴァンパイアハンター2(サブ)	2K
エイリアンVSプレデター(サブ)	28K
スーパーストII X(サブ)	1.5K
ストゼロ(サブ)	0.8K
ストZERO2	1K
虹色町の奇跡	3K
パワードギア(サブ)	10K
マザーボード	TEL
ロックマンII(サブ)	14K
コナミ	
GIジョー	25K
M.I.A	20K
TMNT	6K
X-MEN(2P)	15K
アステリスク	18K
イーアルカンフー	6K
ウイニングスパイク	6K
ウエディングラプソディ	2K
ガイアポリス	14K
クイズドレミファグランプリ2(H付)	6K
クォース	3K
クライムファイターズ2	12K
グラディウスII	18K
グリーンベレー	9K
コナミのピンポン	4K
コナミスーパーバスケット	2K
極上のパロディウス	7K
ゴルフィンググレイツ(レバー付)	5K
ゴルフィンググレイツII(レバーボタン付)	6K
サーカスチャーリー	6K
サプライズアタック	6K

サラマンダ2	5K
サンセットライダース	28K
少林寺への道	6K
新入社員とおるくん	8K
スーパーヘリ	8K
ゼクセクス(海外verROM付)	22K
大好キッス	4K
対戦とっかえだま	4K
ツィンビーヤッホー	4K
ときめき対戦ぱずる玉	3K
とべ! ポリスターズ	7K
ドラグーンマイト	18K
ハードパンチャー	7K
バイオレントストーム	25K
ハイパーアストリート	7K
ハイパーオリンピック	4K
ハイパーオリンピックinナガノ	4K
ハイパーオリンピック84	6K
バトルトライスト	23K
パロディウスだ!	3K
パワフルプロ野球96	1.5K
ファイナライザー	10K
ヘクシオン	1.5K
ポリネットウォリアーズ	10K
マンハッタン24部署	6K
魔獣の王国(海外ROM付)	45K
ミスティックウォリアーズ	25K
メインスタジアム	1.5K
メガゾーン	9K
ライフフォース	22K
ラビリンスランナー	14K
ロックンロープ(純正)	14K
ロードファイター	8K
ジャレコ	
D-DAY	7K
エクセライザー	7K
エクセリオン	4K
グラティア	8K
ゲーム天国	7K
ロードオブキング	10K
わいわいショッキーゲートイン	6K
セガ	
オーライル	7K
カルテット	15K
ギャラクシーフォースII(H付)	14K
ゲイングランド	55K
ゴールデンアックスII(2P)	28K
コットン	13K
シャドーダンサー	6K
青春スキャンダル	20K
タイムスキャナー	10K
ダイナマイトベースボールNAOMI(P付)	特価
ダンプ松本	10K
チョップリフター	7K
忍者プリンセス	22K
バーニングライバル	8K
パッシングショット	12K
パンクパニック	6K
フューチャースパイ	12K
フラワー	8K
ベイルート	9K

ホッパーロボ	20K
ボナンザブラザース	12K
モンスターレア	7K
ロボレス2001	13K
ST-Vカセット	
ST-Vマザー(ソフト5本付)	24K
エランドール	5K
シーバスフィッシング	5K
花組対戦コラムス	1K
ファインドラブ	3K
プロ麻雀極S	1.5K
マイフェアレディ	4K
モデル2、モデル3	
ヴァーチャファイター3	9K
ラストブロンクス	20K
タイトー	
エレベーターアクション	7K
黄金の城	20K
影の伝説	10K
カダッシュ	8K
ガンフロンティア(海外)	20K
サイレントドラゴン	9K
女子バレー	8K
タイガーヘリ	8K
ダイナミックスキー	7K
中華大仙	3K
チャンピオンレスラー	3K
ピット&ラン	3K
フェニックス(海外)	10K
フロントライン(P無)	6K
マジカルデート	7K
マジカルデートEX	9K
ミニベーダー	3K
ライディングファイト	16K
リングファイター	3K
ルナーク	8K
レイストーム	12K
レイフォース	12K
F-IIIサブ	
プチカラット	2K
ポップンポップ	2K
ランドメーカー	4K
その他在庫あります。お問い合わせ下さい。	
データイースト	
SRD	10K
ウルフファング	7K
空手道	4K
クルードバスター	7K
コブラコマンド	6K
サイドポケット	3K
シークレットエージェント	15K
ジェネシス	9K
スチャラカ空中戦(海外)	10K
デスブレイド	7K
バーディトライ	2K
バルダーダッシュ	7K
ブレイウッド	15K
ヘビースマッシュ	7K
リバレーション	10K
ロボコップ	9K

ナムコ	
F/A	12K
アウトフォクシーズ	15K
エメラルディア	2K
ギャラガ	3K
ギャプラス	7K
コズモギャング・ザ・ビデオ	7K
スーパーゼビウス	8K
スーパーパックマン	10K
ゼビウス	3K
ディグダグ	4K
ティンクルピット	7K
鉄拳III	特価
ドラゴンセイバー	13K
ドルアーガの塔	35K
ナムコクラッシック1	15K
ナムコクラッシック2	22K
ニューマンアスレチック	6K
ネビュラスレイ	12K
パックマニア	25K
マイエンジェル	0.8K
マイエンジェル2	1.5K
マイエンジェル3	7K
マッハブレイカーズ	18K
マッピー	8K
ビデオシステム	
F1グランプリII	1.5K
ウェルトリス	4K
スーパーバレーボール	0.8K
スーパーフォーミュラ	1K
ソニックウィングス	6K
パイプドリーム	3K
ラビオレプス	15K
ライジング	
疾風魔法大作戦	8K
バトルガレッガ	12K
テクノスジャパン	
V-BALL	2K
WWFレッスルフェスト	1.5K
エキサイティングアワー	3K
ザ・ビッグプロレス	2K
シャドーフォース	14K
出世大相撲	7K
ダブルドラゴン	5K
ドミー	12K
ブロックアウト	1.5K
テクモ	
アルゴスの戦士	25K
エイトフォース	10K
がんばれギンくん	6K
上海真的武勇	24K
スイマー	18K
戦場	30K
タンクバスターズ	6K
テクモワールドカップ98	TEL
デッドオアアライブ++	TEL
でろーんでろでろ	2K
ピンボールアクション	3K
ボンジャック	14K
ワールドカップ90	1K

東亜プラン	
Vファイブ	8K
ヴィマナ	8K
究極タイガー	6K
鮫!鮫!鮫!(2PverROM付)	20K
達人	7K
達人王	10K
ダッシュ野郎	12K
ドギューン	7K
バツグン(SPROM付)	18K
飛翔鮫	6K
カネコ	
ジャンジャンパラダイス(サブ)	1.5K
閃激ストライカー(サブ)	1.5K
富士山バスター	7K
マジカルクリスタル	6K
その他	
IQブロック	2K
JuJu伝説	8K
アームドF	7K
アクウギャレット	18K
アシュラブレイド	28K
アマテラス	11K
アルティメットモータルコンバット3	42K
イスパイアル	5K
ウルトラマン	1K
エアウルフ	10K
エキサイティングサッカー	1.5K
オセロダービー	2K
カイロスの館	9K
カンガルー(純正)	20K
キャノンダンサー(新品同様品)	15K
究極のオセロ	3K
クイズ セーラームーン	19K
グラス	9K
グルメバトル料理王	10K
ぐわんげ	TEL
豪血寺一族	4K
五月陣戦	2K
サンダー&ライトニング	1.5K
サンダードラゴン	6K
ザ・ギネス	1.2K
上海	4K
上海3	22K
ジャンプバグ	22K
シュトラール	7K
将棋	3K
スーパーX	10K
スーパーイーグルショット	2K
スカッシュ	2K
ステッガー1	9K
ストームブレード	20K
ストライカーズ1945	16K
タスクフォースハリアー	7K
弾銃フィーバロン	14K
チャイニーズヒーロー	4K
ツィンイーグルII	22K
テラフォース	6K
ドラゴンパンチ	3K
ドリフトアウト	2K
ドンキーコング3(純正)	12K

ハチャメチャファイター	10K
バルキューブ	1.5K
バンダイク	8K
飛竜の拳	25K
ファイヤートラップ	5K
ぷろっけん	3K
へべれけのぽぷーん	1.5K
プライマルレイジ	8K
ポパイ(純正)	12K
マーカム	7K
マクロス	8K
マクロス2	9K
マリオブラザース	17K
リアルブレイク	TEL
リムロッキンバスケット	2K
リリーフピッチャー	6K
霊界導士	9K
連珠貴族	3K
ロジックプロ	3K
ロジックプロII	1.5K
麻雀・花札	
エンジェルキッス	10K
オープン麻雀	2K
かぐや姫	5K
銀玉勝負(P付)	12K
恋々しましょ	8K
雀々しましょ	14K
スーパー華パラダイス	2K
スーチーパイ	2K
スーパーリアル麻雀PII	2K
スーパーリアル麻雀P5	2K
スーパーリアル麻雀P6(新品)	5K
スーパーリアル麻雀P6(中古)	3K
スーパーリアル麻雀P7	15K
ハイパーリアクションII	14K
華折鶴	2K
華の舞	1.5K
華吹雪	10K
華弥生	2K
美女っ子学園	1.5K
ファイナルロマンス	2K
ファイナルロマンス4	TEL
ファイナルロマンスR	25K
プリンセスリーグ	2K
プロ麻雀 極	2K
麻雀学園祭	14K
麻雀競馬王	2K
麻雀コミック劇場	1K
麻雀女学園	1K
麻雀電子基板	15K
麻雀同級生	3K
麻雀同級生SP	4K
麻雀遊技	4K
流星雀士キララスター	10K
ロイヤル麻雀	3K
若草物語	7K

◎麻雀他にも在庫多数有り!

その他、在庫ございます。お問い合わせください。

PCB基板の買い取り
PCBレスキュー部門修理受付中

価格は常に変動するためお電話にてお問い合わせください。Eメールでも OK。
最新の買い取り価格表はFAXにてお送りします。御連絡ください。

修理費3,500円(税別)より TEL.03-5248-3142(修理専用)

今月の買い取り強化基板

買い取り金額応相談! TELにて

- ●グラディウスIII
- ●ナイトスラッシャーズ
- ●フェリオス
- ●プリティセーラー18禁
- ●ムーンウォーカー
- ●エアバスター

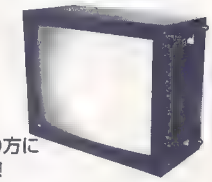
コントロール BOX 各種取扱中!!
価格は TEL にて!

◎格闘ゲームから麻雀まで…パナツイン
◎麻雀はやらないヨ!という方は……………パナカスタム
◎1人用でOK、省スペース型 シグマ AV6000 & 8000 ターボ
◎格闘ゲームメインの方へ… ベガ Jr
◎業界一のコストパフォーマンス…………… コンボ AV

※ただ今コントロール BOX をお買い上げの方へおまけ PCB をサービス中です。
※コントロール BOX の下取も OK です。買取価格はお電話にてどうぞ。

キョーワ製オリジナルモニター

RGB21ピン入力
15kHz←→24kHz
OK! プレステ・サターンにも接続可能



もちろん縦置きもできます!

※モニターをお買い上げの方におまけ基板1枚サービス!

25インチ(中古) ¥58,000(税別)
18インチ(中古) ¥38,000(税別)

コントロール BOX、モニター パーツ各種販売中!

オペレーターの方へおすすめ!



付属品内容
○PCBセレクター基板
○(B)PCB用JAMMハーネス
○取扱説明書

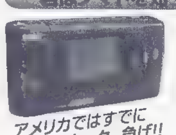
フレンズジャパン特製 2in1 PCBセレクター NEW

とても使いやすい親切設計!

◎1Pスタート、2Pスタートボタンでゲームをセレクト。
◎もちろんセレクトボタンを使用することも可能。
◎各PCBの難易度設定が自由に出来ます。
◎ビデオGND独立仕様のため画面がとてもキレイに映ります。

¥19,800(税別)

君はノマドを知っているか?!



アメリカではすでにデッドストック。急げ!!

ゲームギアよりもキレイな画面。
単3×6本使用。
AVケーブル・ACアダプタはメガドライブ2の物が使えます。
アダプタを使えばメガドラソフトが走ります!

新品 ¥22,000(税別)
ACアダプタ別売¥1,580(税別)

ジェネシスソフト続々入荷!! 価格は全て税別です

★ヴァーチャファイター2(稀少品)	¥8,980
★スラムマスターズ(マッスルボマーの移植 日本未発売)	¥4,980
★タイムキラーズ(過激な格闘ゲーム、手足が…)	¥4,980
★グラインドストーマー(VVの海外版、良作)	¥3,980
★ミスパックマン(アメリカで大ヒット)	¥4,980
★コミックスゾーン(値下げしました)	¥4,880
★バニッシャー(アーケードの移植、日本未発売)	¥5,980
★パックマンII(海外オリジナル、日本未発売)	¥5,980
★ペーパーボーイII(日本未発売)	¥4,980
★シャクーフー(中古ですが再入荷!!)	¥3,980
★メガドライブ用アダプタ	¥2,280

他にも中古ソフトが入荷予定。くわしくはTELにて。

総合 GAMESHOP 三国志

営業時間 AM11:00~PM9:00
当店は通販専門店です。

〒174-0053 東京都板橋区清水町79-2 パールハイツ201号 ☎03-5248-3140 FAX03-5248-3225
PCBレスキューホットライン(技術開発部) ☎03-5248-3142
ホームページアドレス http://www.st.rim.or.jp/~echoll Eメールアドレス mailbox@echoll.co.jp

N64 IS COOL! 今月のイカス1本

新作 MORTAL KOMBAT4
海内でカルトな人気を誇るモータルコンバット最新作!

フェイタリティ特価
¥10,800(税別)

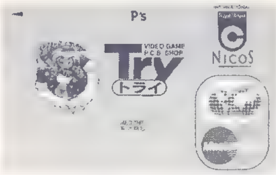
注)64で海外のソフトを使うにはアダプタが必要です。
海外ソフト用アダプタ¥2,800(税別)

コレクターズアイテム!!

セガサターン用ソフト(日本版です)
アイアンフック
(サミー1996年)
パチスロゲーム。一般販売されなかった貴重なソフトです。

少数入荷! 新品 **¥1,980(税別)**
※詳細はホームページにてご覧になれます。

マニアにうれしい 日本信販トライカード 初心者にやさしい



《入会申し込み受け付け中》

……その場ですぐお買物できるトライメンバーズカード即時発行致します。JCB・VISA・オリコ・NICOSマスターカードもご利用頂けます。らくらくショッピングクレジット（3～60回）も取り扱い中。※通販でのクレジットもできます（手続きカンタン）。

ジャレコ

アイドル雀士スーチーパイⅢ (8月下旬発売予定)	予約受付中
アイドル雀士スーチーパイⅡ	15,000
アイドル雀士スーチーパイⅡ(サブ)	1,000
魚ボコ	5,000
エクセリオン	2,000
銀河任侠伝	23,000
ゲーム天国	8,000
テトリスプラス	10,000
テトリスプラス(サブ)	3,000
テトリスプラス2	15,000
VS雀士ブランニュースター(対戦基板)	25,000
VS雀士ブランニュースター(シングル基盤)	30,000
ぶたさん	32,000
ベストバウトボクシング	10,000
麻雀エンジェルキッス	16,000
麻雀エンジェルキッス(サブ)	3,000
モモコ120%	45,000
流星雀士キララスター	17,000
わいワイジョッキーゲートイン	10,000

NEO-GEO業務用

ザ・キングオブファイターズ'99	発売中
キャプテントマディ	発売中
武蔵岩流記	予約受付中
メタルスラッグX	32,000
月華の剣士 第二幕	17,000
ショックトルーパーズ2ndスカッド	15,000
ネオジオカップ'98	10,000
ザ・キングオブファイターズ'98	16,000
リアルバウト餓狼伝説2	4,000
MV1	15,000
MV1-A	20,000
MV1-B	21,000
MV1-F	16,000
MV1-FZ	17,000
アンドロデュノス	3,000
ASO2	6,000
オペレーションラグナロク	8,000
餓狼伝説2	500
餓狼伝説スペシャル	500
餓狼伝説3	500
ギャラクシーファイト	1,000
クイズキングオブファイターズ	1,000
月華の剣士	2,000
ザ・キングオブファイターズ'94	500
ザ・キングオブファイターズ'96	2,000
サムライスピリッツ	500
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	500
サムライスピリッツ天草降臨	1,500
将棋の達人	20,000
ショックトルーパーズ	7,000
ショックトルーパーズ2NDスカッド	15,000
真サムライスピリッツ	500
神風拳	1,000
ステークスウィナー	500
ステークスウイナー2	500
ソニックウイングス3	7,000
ダブルドラゴン	7,000
ダンクドリーム	5,000
超人学園ゴウカイザー	5,000
ティンクルスタースプライツ	20,000
天外魔境 真伝	2,000
得点王	500
得点王2	500
得点王3	3,000
トップハンター	4,000
トッププレイヤーズゴルフ	5,000
2020スーパーベースボール	1,000
ニンジャマスターズ	8,000
ネオ・ドリフトアウト	8,000
ネオ・ボンバーマン	12,000
パズルdeポン!	5,000
パズルボブル	2,000
パルスター	8,000
ビューポイント	10,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	3,000
ファイトフィーバー	20,000
ファイヤースープレックス	500
風雲黙示録	1,000
フライングパワーディスク	5,000
ブレイカーズリベンジ	12,000
ブレイジングスター	8,000
ベースボールスターズプロフェッショナル	1,000
マジカルドロップ2	1,000
マジカルドロップ3	5,000
マジシャンロード	5,000
マネーアイドルエクスチェンジャー	6,000
まる子デラックスクイズ	5,000
ミューテイションネイション	2,000
ミラクルアドベンチャー	2,000
メタルスラッグ	14,000
メタルスラッグ2	28,000
リアルバウト餓狼伝説	500
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,000
リーグボウリング	5,000
龍虎の拳外伝	1,000
ワールドヒーローズ	1,000
ワールドヒーローズ2	1,000
ワールドヒーローズ2JET	1,000
ワールドヒーローズパーフェクト	2,000

バンプレスト

銃弾嵐	25,000
機動戦士ガンダム	3,000
超時空要塞マクロス	12,000
超時空要塞マクロスⅡ	12,000
マクロスプラス	20,000

ユニバーサル

Mr.Do!	5,000
Mr.Do!VSユニコーン	10,000

テクモ

★NAOMI★

デッドオアアライブ2 (9月下旬発売予定)	予約受付中

★TPS★

デッドオアアライブ++	32,000
ロジックプロアドベンチャー	50,000
上海真的武勇(ソフト)	5,000
エイトフォース	10,000
ガズラー	12,000
クイズDNAの反乱	1,000
ジェミニウイング	8,000
スーパーハイインパクト	2,000
でろーんでろでろ	1,000
雷電	8,000
レジオネア	14,000
ワールドカップ'90	1,000

SNK

餓狼伝説WILDAMBITION	80,000
餓狼伝説WILDAMBITION(ソフト)	5,000
サムライスピリッツ2 アスラ斬魔伝	88,000
怒(P無)	8,000
怒(P付)	40,000
ヴァンガード	20,000
オズマウォーズ	60,000
ゲバラ(P無)	6,000
スカイソルジャー	10,000
ストリートスマート	3,000
脱獄	5,000
パイオニアバルーン	78,000
バトルフィールド(P無)	2,000
ハル21	15,000
ファイティングサッカー	2,000
名人戦	3,000
ワールドウォーズ(P無)	30,000
ライジング	
バトルバクレイド	78,000
アームドポリス バトライダーVer.A	6,000
アームドポリス バトライダーVer.A	8,000
バトルガレッガ	20,000

彩京

対戦ホットギミック3デジタルサーフィン (発売中)	178,000
スペースボンバー Ver.B	15,000
ソルディバイド	14,000
堕落天使	30,000
セイブ開発	
サイオン	45,000
戦球	28,000
ライデンファイターズ(ソフト)	2,000
ライデンファイターズ2	45,000
ライデンファイターズJET	55,000

カネコ

ギャルズパニック2スペシャルエディション	15,000
ギャルズパニック3	25,000
ジャンジャンパラダイス(ソフト)	1,000
ジャンジャンパラダイス2	25,000
ジャンジャンパラダイス2(ソフト)	10,000
VS麻雀乙女線乱	27,000
VS麻雀乙女線乱(ソフト)	8,000

ビスコ

スーパーリアル麻雀VS(アレック64)	98,000
五月障戦3	予約受付中
古今東西干支物語	3,000
スーパーイーグルショット	3,000
ステッガー1	10,000
モンスタースライダー(ソフト)	1,000
料理王	10,000
連珠貴族	3,000

ビデオシステム

すくすく犬福	50,000
スパイナルブレイカーズ	5,000
ハットリス	2,000

UPL

アクロバットミッション	7,000
鋼鉄要塞シュトラール	6,000
NOVA2001	22,000

アトラス

ぐわんげ(新品)	178,000
怒首領蜂	60,000
エスプレイド	28,000
豪血寺一族	4,000
ななめでまじっく	2,000
ブレイゾン	4,000

日本物産

五目連珠	5,000
テクノスジャパン	
エキサイティングアワー	6,000
ザインドスリーナ	12,000
レッスルフェスト	1,000

Alek 64

イレブンビート(アストロP付)	45,000
スターソルジャー(アストロP付)	50,000
ビビット・ドール(アストロP付)	50,000

その他

アクアリウム	4,000
いっき	15,000
キャノンダンサー	30,000
逆転パズル番長	2,000
ギャルズハスラー	7,000
銀玉勝負(P付)	15,000
クイズ激烈スクランブル	2,000
サンダーフォースAC	7,000
三剣志	10,000
上海Ⅲ	25,000
将棋Part2	10,000
スーパーX	15,000
スーパーオセロ	10,000
スーパークラッシュ	10,000
スーパーパン	4,000
セルフィーナ	8,000
大王	25,000
チャンピオンベースボール	2,000
チャンピオンベースボールPart2	10,000
中国龍	6,000
バーチャボーリング(P無)	1,000
ハイパーデュエル	8,000
バスター	35,000
ハチャメチャファイター	13,000
ビックファイト	35,000
ファイヤートラップ	2,000
ブラックホール	25,000
プリメーラ	5,000
ブルーホーク	15,000
プレイガールズ2	8,000
ホールランド	25,000
ぽんぽこ	30,000
燃えよゴンタ!	8,000
リアルブレイク	35,000
ロジックプロ	4,000
ロジックプロ2	1,000
ワールドクラスボーリング(P無)	1,000

麻雀

スーパーリアル麻雀VS(アレック64)	98,000
アイドル雀士スーチーパイⅡ	15,000
アイドル麻雀放送局	1,000
お雀子クラブ	1,500
着せ替え麻雀	10,000
ギャルの開花	1,500
ギャルの告白	1,000
クイズ麻雀!早くヤッてよ	1,000
サーキットの女豹	1,000
実録(恥)麻雀	1,000
雀士	2,000
スーパーCD ナース好きッス(ソフト)	5,000
スーパーリアル麻雀PⅢ	4,000
スーパーリアル麻雀PⅤ	4,000
スーパーリアル麻雀PⅥ	4,000
スーパーリアル麻雀PⅦ	22,000
セカンドラブ	1,000
戦国麻雀	2,000
TOKYOギャル図鑑	1,000
熱血グランプリギャル	1,000
ねらえ!トップスター	1,000
対家麻漂惑 六本木ライブ編	2,000
ファイナルロマンス	4,000
ファイナルロマンス2(ケーブル無)	18,000
ファイナルロマンスR(ケーブル付)	32,000
VS雀士ブランニュースターズ(シングル基板)	35,000
プロ麻雀 極	2,000
麻雀エンジェルキッス	16,000
麻雀学園祭	18,000
麻雀革命	2,000
麻雀革命2プリンセスリーグ	3,000
麻雀競馬王	1,000
麻雀コミック劇場	1,500
麻雀恋占い	1,000
麻雀シスターズ	1,000
麻雀刺客	15,000
麻雀実験ラブストーリー	2,000
麻雀ちゃんねるズームイン	1,000
麻雀同級生	3,000
麻雀同級生スペシャル	5,000
麻雀ねるとん牌鯨団	1,000
麻雀ハイパーリアクション	10,000
麻雀ハイパーリアクション2	20,000
麻雀ビタミンC	1,000
麻雀ファンクラブ	1,000
麻雀遊戯	2,000
麻雀吉本劇場	1,000
麻雀四姉妹 若草物語	5,000
麻雀用語の基礎体力	1,000
麻雀恋愛倶楽部	3,000
流星雀士キララスター	17,000
わくわくキャッチャー	2,000

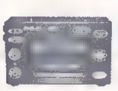
花札

かぐや姫	20,000
花とおじさん	2,000

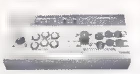
下取りコーナー

鉄拳タッグトーナメント	相談
ザ・キングオブファイターズ'99	相談
ストリートファイターⅢ3rdSTRIKE	相談
バスアングラー2(P付)	相談
バーチャストライカー2ver'98	相談
すくすく犬福	相談
電神魔界	相談
鉄拳3	相談
ダイナマイト刑事2	相談
ストリートファイターⅢ2ND	相談
怒首領蜂	相談
ライデンファイターズJET	相談
タンクフォース	相談
エドワードランディー	相談
ザ・グレートラグタイムショー	相談
トリオ.ザ.パンチ	相談
ダンジョン&ドラゴンズシャドーオーバーミスタラ	相談
エイリアンVSプレデター	相談
ドラグーンマイト	相談
ダッシュ野郎	5,000
チェルノブ	10,000
エスケープキッズ	10,000
ザ・グレートラグタイムショー	25,000
ナイトスラッシャーズ	20,000
イメージファイト	4,000
ファイナルファイト	10,000
スクランブルフォーメーション	15,000
メルヘンメイズ	25,000
スプラッターハウス	25,000
クロスブレイズ	10,000

CPS Ⅱボード高額買い取り中!!



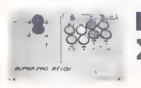
シグマ電子 **AV-5000** ¥26,000



KIC **パナカスタムロング** ¥34,000



ハッピー商会 **VEGA Jr.** ¥29,800



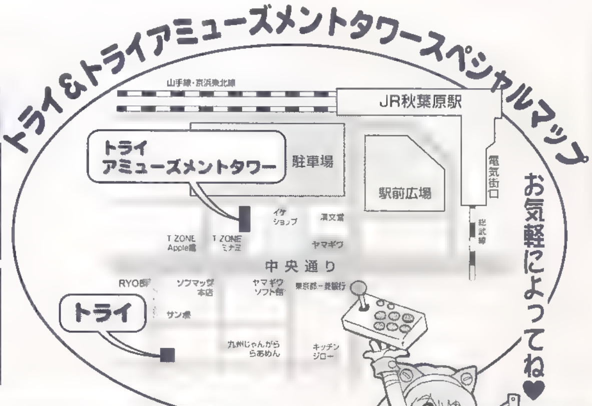
シグマ電子 **Σ-8000** ¥15,800



KIC **パナツインロング** ¥38,000



ハッピー商会 **VEGA Jr.DX** （個別連射可能） ¥36,800





株式会社 **トライ**

住所 〒101 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階

営業時間：10時～8時 日曜・祭日は10時～6時半 年中無休

TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958

当社からコントロールボックスをお買い上げいただいた方には基板の割引をいたします。
お支払は現金書留またはヤマトコレクトサービス（商品代引き）をご利用ください。

マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

新作予約受付中!!

発売日や価格などが未定の商品の予約も受け付けています。詳細が決まりしだいご連絡を差し上げます。また、その他の新作基板も予約可能です。

デッドオアアライブ2	予約受付中!
ストライダー飛竜2	予約受付中!

タイトル	価格
カプコン	
ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産	予約受付中
ストリートファイターEX2PLUS	発売中
ストリートファイターⅢ3rd STRIKE	発売中
ストリートファイターⅢ3rd STRIKE(ソフト)	発売中
ジョジョの奇妙な冒険(PCB)	48,000
ジョジョの奇妙な冒険(ソフト)	25,000
ストリートファイターⅢ2nd IMPACT	45,000
ストリートファイターⅢ	28,000
ストリートファイターⅢ(ソフト)	5,000
ウォーザード	30,000
ウォーザード(ソフト)	7,000
パワーストーン(NAOMI)	TEL
マジカルテトリス	20,000
テトリスグランドマスター	78,000
超鋼戦紀キカイオー	28,000
ストリートファイターEX2	48,000
スターグラディエイター2	45,000
私立ジャスティス学園	50,000
ストリートファイターEXplus	25,000
ストリートファイターEX	18,000
★CP SYSTEM Ⅱ★	
ギガウイング(ソフト)	78,000
アルティメットエコロジー(海外)	68,000
ストリートファイターZERO3(ソフト)	20,000
MARVELvsCAPCOM(ソフト)	36,000
ポケットファイター(ソフト)	15,000
ヴァンパイアセイヴァー(ソフト)	1,000
ヴァンパイアセイヴァー2(ソフト)	3,000
ヴァンパイアハンター(ソフト)	500
ヴァンパイアハンター2(ソフト)	7,000
MSHvsストリートファイター(ソフト)	15,000
X-MENvsストリートファイター(ソフト)	12,000
バトルサーキット(ソフト)	15,000
クイズなないろドリームス(ソフト)	5,000
ストリートファイターZERO(ソフト)	500
ストリートファイターZERO2(ソフト)	1,500
ストリートファイターZERO2 ALPHA(ソフト)	7,000
ストリートファイター ALPHA2(ソフト)	5,000
ロックマン2(ソフト)	20,000
スーパーパズルファイターⅡX(ソフト)	5,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ(ソフト)	35,000
19XX(ソフト)	16,000
マーブルスーパーヒーローズ(ソフト)	7,000
サイバーボッツ(ソフト)	6,000
X-MEN(ソフト)	3,000
パワードギア(ソフト)	15,000
スーパーマッスルボマー(ソフト)	6,000
ヴァンパイア(ソフト)	3,000
エイリアンvsプレデター(ソフト)	35,000
スーパーストリートファイターⅡX(ソフト)	2,000
D&Dタワーオブドゥーム(ソフト)	15,000
スーパーストリートファイターⅡ(ソフト)	1,500
CPSⅡマザー	12,000
1942	8,000
1942(海外)	6,000
1943	8,000
F1ドリーム	3,000
エリア88	15,000
サイドアーム	8,000
ストリートファイターⅡ	6,000
セクションZ	20,000
戦場の狼Ⅱ(海外)	10,000
チキチキボーイズ	12,000
天地を喰らう	18,000
天地を喰らうⅡ(電池交換済み)	15,000
トップシークレット	17,000
バース	10,000
バルガス	6,000
ブラックドラゴン	15,000
魔界村	15,000
ラストデュエル	5,000
ラッシュ&クラッシュ	16,000
ロストワールド(P付)	88,000
ロックマン	8,000
ワンダー3	25,000
ワンダー3(海外)	18,000
アイレム	
R-TYPEⅡ	8,000
R-TYPE LEO	12,000
エックスマルチプライ	12,000
海底大戦争	26,000
クイズF1 1.2フィニッシュ	1,000
ぐっすんおよよ	2,000
剣豪	10,000
ジッピーレース	4,000
ドラゴンブリード	7,000
ファイアーバレル	16,000
フック	16,000
ボンバーマンワールド	16,000
メジャータイトル2	15,000
ロードランナー3	35,000
セガ	
★NAOMI★	
バーチャストライカー2 VER.2000	発売中
シャングリラ(ソフト)	発売中
全日本プロレスジャイアントグラム(ハーネス付)	TEL
ゾンビリベンジ(コンパネ、ハーネス付)	TEL
★MODEL3★	
バーチャストライカー'99	TEL
バーチャファイター3tb(PCBのみ)	8,000
バーチャファイター3(PCBのみ)	5,000
★ST-V★	
アストラスーパースターズ(ソフト)	3,000
ウインターヒート(ソフト)	300
エジホン探偵事務所(ソフト)	1,000
エランドール(ソフト)	5,000
コラムス'97(ソフト)	500
ガーディアンフォース(ソフト)	2,000
コットン2(ソフト)	1,500
コラムス'97(ソフト)	500
サクラ対戦花組対戦コラムス(ソフト)	500
シーバスフィッシング(ソフト)	3,000
紫炎龍(ソフト)	1,000
上海万里の長城(ソフト)	18,000
全日本プロレスフューチャリングバーチャ(ソフト)	300
蒼穹紅蓮隊(ソフト)	1,000
対戦タントアールサシッス(ソフト)	2,000
デカスリート(ソフト)	500
バーチャファイターキッズ(ソフト)	200
バーチャル麻雀(ソフト)	500
ばくばくアニマル(ソフト)	200
ファイナルアーチ(ソフト)	200
ファインドラブ(ソフト)	4,000
ペブルビーチ・ザ・グレイトショット(ソフト)	1,000
レディアントシルバーガン(ソフト)	2,000
ウォーリーを探せ(P付)	12,000
エイリアンストーム	12,000
オーライル	5,000
クラッチヒッター	1,000
コットン	13,000
忍	8,000
スパイダーマン	15,000
チョップリフター	15,000
ティップタップ	15,000
所さんのまーまーじゃん	1,000
フューチャースパイ	20,000
フリッキー	22,000
ブロクシード	2,000
ホッパーロボ	30,000
メジャーリーグ	2,000
ロボレス2001	21,000
コナミ	
グラディウスⅣ	140,000
実況パワフルプロ野球 96	500
実況パワフルプロ野球EX98(ソフト)	500
実況パワフルプロ野球EX(ソフト)	100
進め対戦ぱずるだま	2,000
ダークフォースレジェンド(ソフト)	5,000
バトルトライスト	25,000
ハイパーオリンピックinナガノ	2,000
★SYSTEM GX★	
ウイニングスパイク	5,000
ゴルフィンググレイツ2(P付)	10,000
だい好キッス	7,000
だい好キッス(ソフト)	3,000
対戦ぱずるだま(ソフト)	500
対戦とっかえ玉	4,500
対戦とっかえ玉(ソフト)	2,000
ときメモ対戦ぱずる玉	2,500
ときメモ対戦ぱずるだま(ソフト)	1,000
極上パロディウス	7,000
ツインビーヤッホー	4,000
ツインビーヤッホー(ソフト)	1,000
ドラグーンマイト	23,000
クイズ学問のススメ	2,000
クライムファイターズ	12,000
クライムファイターズ2(4Pver)	8,000
グラディウスⅡ	20,000
ゴルフィンググレイツ(ボリューム付)	2,000
ゴルフィンググレイツ(P無)	1,000
コンバットスクール(P付)	40,000
サプライズアタック	2,000
沙羅曼陀	25,000
沙羅曼陀2	6,000
G.I.JOE	40,000
少林寺への道	6,000
新入社員とおるくん	15,000
スーパーコブラ(海外)	20,000
T.M.N.T	4,000
特殊部隊ジャッカル	22,000
特殊部隊ジャッカル(海外)	15,000
ハイパーアスリート	7,000
ハイパーオリンピック	7,000
ハイパーオリンピック'84	8,000
ハイパースポーツスペシャル	6,000
パトランティス	30,000
ファイナライザー	15,000
ブーヤン	16,000
プレミアムサッカー	5,000
ポリネットウォーリアーズ	8,000
マンハッタン24分署	8,000
ミスティックウォリアーズ	38,000
ラビリンスランナー	35,000
リングの王者	3,000
ロックンロープ	18,000
ロードファイター	8,000
データイースト	
イエローキャブ	15,000
空手道	5,000
カルノフ	15,000
キャプテンアメリカ	15,000
ザ・ビッグプロレスリング	2,000
スタジアムヒーロー	1,000
B-WING	25,000
ファイターズヒストリー	2,000
ファイティングファンタジー	15,000
プロテニス	10,000
ミステリアスストーンズ	15,000
リバレーション	6,000
ワールドカップバレー'95	8,000
東亜プラン	
ヴィマナ	10,000
スノーブラザーズ	7,000
達人王	14,000
ドギューン	8,000
V・V	6,000
タイトー	
★G-ネット★	
フリップメイズ	予約受付中
RCでGO!	発売中
スーパーパズルボブル(PCB)	TEL
スーパーパズルボブル(ソフト)	TEL
おてなみ拝見(PCB)	TEL
おてなみ拝見(ソフト)	TEL
カオスヒート(ソフト)	12,000
レイクライシス+カオスヒートソフト付	120,000
★F3 SYSTEM★	
F3マザー	15,000
あっかんべ~だ~(ソフト)	1,000
アルカノイドリターンズ(ソフト)	500
究極タイガー2(ソフト)	1,000
きらめきスターロード(ソフト)	10,000
パズルボブル2(ソフト)	500
パズルボブル2X(ソフト)	500
パズルボブル3(ソフト)	500
パズルボブル4(ソフト)	6,000
バブルメモリーズ(ソフト)	8,000
プチカラット(F3)(P無)	1,500
ぽっぷんぽっぷ(ソフト)	2,000
ランドメーカー(ソフト)	3,000
阿修羅ブラスター	12,000
ヴォルフィード	5,000
エレベーターアクション	10,000
黄金の城	25,000
女三四郎	30,000
影の伝説	10,000
キックエンドラン	3,000
ギャラクティックストーム	28,000
クイズ地球防衛軍(サブ)	1,000
グレートソードマン	16,000
サイキックフォースEX	8,000
サイキックフォース2012	8,000
ザ・運動会	25,000
鮫!鮫!鮫	18,000
G-ダライアス	8,000
G-ダライアス VER2	10,000
スペースインベーダーDX	4,000
スラップショット	2,000
ダイノレックス	8,000
中華大仙	4,000
ツインコブラ	15,000
ドンドコドン	10,000
バーディーキング2	10,000
ハットトリックヒーロー	5,000
ハットトリックヒーロー'93	10,000
ヒット・ジ・アイス	3,000
ファイティングホーク	6,000
フェニックス	18,000
プリルラ	28,000
プレビリアン(P付)	30,000
フロントライン(P無)	10,000
ぺんぺろべえ	32,000
ライディングファイト	20,000
ナムコ	
鉄拳タッグトーナメント	発売中
ファイティングレイヤー	38,000
パカパカパッション(P付)	45,000
ダービークイズ	40,000
ソウルキャリバー	80,000
スーパーワールドスタジアム'98	TEL
子育てクイズマイエンジェル3	8,000
エアガイツ	45,000
リベログランデ	TEL
鉄拳3	50,000
闘魂烈伝3	35,000
ダンシングアイ	22,000
アウトフォクシーズ	20,000
F/A	10,000
エクスバニア	5,000
オーダイン	15,000
ギャラガ	5,000
ギャプラス	7,000
コズモギャングザパズル	3,000
子育てクイズマイエンジェル	1,000
子育てクイズマイエンジェル2	2,000
スーパーワールドコート	3,000
スーパーワールドスタジアム'92	6,000
スーパーワールドスタジアム'93激闘版	6,000
スーパーワールドスタジアム'93激闘版(ROM)	500
スーパーワールドスタジアム'96	8,000
ゼビウス	5,000
ゼビウス3D/G	10,000
ソウルエッジVer.2	20,000
タンクフォース	27,000
ティンクルピット	6,000
ディグダグ	5,000
ディグダグ2	35,000
デンジャラスシード	27,000
ナムコクラシックVol.2	25,000
ニューラリーX	25,000
熱闘!激闘!クイズ島	1,500
爆裂クイズ魔Q大冒険	1,500
パックマニア	35,000
バラデューク	15,000
ピストル大名の冒険	27,000
マッピー	8,000
メトロクロス	20,000
ランバート	10,000
リブルラブル	38,000
ロンパーズ	35,000

トライ ホームページ開設!

http://www.try-inc.co.jp/

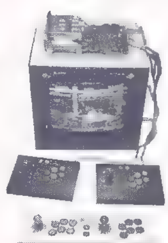
カプコン Q-グランダム25

ゲームの迫力を倍増させる通信・対戦機能搭載。迫力の立体サウンド「Qサウンドシステム」対応。



¥68,000~

18インチ ハンドメイドモニター



コントローラー(1P)
8ボタンタイプ
電源・ハーネス付
¥98,000
ストⅡタイプ
¥70,000
別売コントローラー(重り付)
※コントローラーは4本まで取付可能
¥10,000

タイトー カナリー



¥60,000~

アイレム マドンナ



¥68,000~

コナミ DOMY Jr.



¥70,000~

セガ エアロシティ



¥58,000~

セガ アストロシティ



¥100,000~

ジャレコ PONY mk.Ⅳ



¥60,000~

基板のゲームをやりたくなったら、とにかく秋葉原のトライへ行ってみよう。常時1000枚以上の基板の在庫が有り、各種コントロールBOXの取り扱い方など、なんでも親切丁寧にお教えしています。

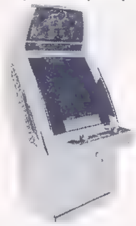
ほしい物を今すぐ手元に!!

分割払い
始めました。

★低金利ローン★ ★商品の組合せは自由自在です。★ ★最高60回までOK!!★

SEGA ブラストシティ(新品)

(筐体12ボタンパネル仕様)



通販価格¥240,000(税込)

初回¥22,400 ¥22,400×11回
初回¥12,400 ¥12,400×23回
初回¥11,400 ¥ 9,000×35回

SEGA ブラストシティ(中古) CAPCOM ストⅢ3rdストライク

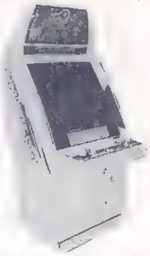
(組込筐体)



通販価格¥450,000(税込)

初回¥42,000 ¥42,000×11回
初回¥24,400 ¥23,200×23回
初回¥17,000 ¥17,000×35回

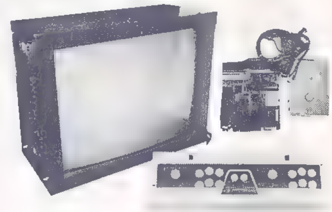
SEGA ブラストシティ(中古)



通販価格¥190,000(税込)

初回¥18,100 ¥17,700×11回
初回¥10,200 ¥ 9,800×23回
初回¥ 9,900 ¥ 7,100×35回

CAPCOM ストⅢ3rdストライク ボードマスター 18寸モニターセット



通販価格¥350,000(税込)

初回¥33,400 ¥32,600×11回
初回¥20,000 ¥18,000×23回
初回¥14,000 ¥13,200×35回

キョーワオリジナルモニター

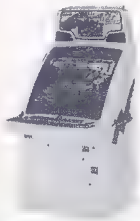
<販売始めました>



価格 25インチ ¥58,000
18インチ ¥38,000
20インチ(新品)¥58,000

SNK KOF 99'

(ハイパーネオ29組込)



通販価格¥430,000(税込)

初回¥40,500 ¥40,100×11回
初回¥22,600 ¥22,200×23回
初回¥17,800 ¥16,200×35回

SNK KOF 99' ボードマスターセット

通販価格¥240,000(税込)

ボードマスター
MV・1(中古)
KOF 99'
ハーネス



初回¥22,400 ¥22,400×11回
初回¥12,400 ¥12,400×23回
初回¥11,400 ¥ 9,000×35回

CAPCOM ストリートファイター2EXプラス ボードマスターセット

通販価格¥280,000(税込)



初回¥26,500 ¥26,100×11回
初回¥16,000 ¥14,400×23回
初回¥13,300 ¥10,500×35回

NAMCO 鉄拳タッグトーナメント ボードマスターセット

通販価格¥310,000(税込)



初回¥29,300 ¥28,900×11回
初回¥16,400 ¥16,000×23回
初回¥12,100 ¥11,700×35回

☆各メーカー 新作ゲーム
値引き致します。
お問い合わせ下さい。
☆買取りもしております。

TSC ホームページ 開設しました。 http://www3.osk.3web.ne.jp/~tessin

☆ご迷惑おかけしました。基板入荷時には、『随時、更新』しておりますので、どんどんアクセス、お待ちしてます。

CAPCOM

ジョジョの奇妙な冒険(続編)	予約受付中
ジョジョの奇妙な冒険	42,000
ギガウイング(カート)	50,000
マーブルVSカプコン(カート)	40,000
ロックマン2(カート)	30,000
ストⅢ3rdストライク	180,000
カプコンスポーツクラブ(PCB)	80,000
ストZERO3(カート)	25,000
マーブルVSストリートファイター(カート)	18,000
X-MEN VS ストリートファイター(カート)	12,000
ストZERO2アルファ(カート)	12,000
スーパーストⅡX(カート)	3,000
ストZERO2(カート)	2,000
バトルサーキット(カート)	13,000
スーパーマッスルボマー(カート)	13,000
虹色町の奇跡(カート)	12,000
ソンソン	35,000
魔界村	20,000
1942	20,000
戦場の狼	12,000
ナイツオブザラウンド	15,000
ラストデュエル	8,000
1943	7,000

KONAMI

ゼクセクス	25,000
コナミのピンポン	20,000
少林寺への道	20,000
タイムパイロット	10,000
ハイパーオリンピック	10,000
フロッガー	10,000
ときめきメモ対戦パズル玉	5,000
セクシーパロディウス	17,000
サッカースーパースターズ	10,000
ウイニングスパイク	5,000
対戦とっかえ玉	6,000
対戦パズル玉	5,000
スラムダンク2	10,000
実況パワフルプロ野球96'	2,000
リーサルエンフォサーズ	20,000
出たな ツインビー	5,000
ゴルフィンググレイツ	10,000
大好キッス	5,000

NAMCO

パックランド	25,000
クラシックコレクション	18,000
ギャラガ88'	28,000
ファイナルラップR	20,000
ドルアーガの塔	25,000
マッピー	8,000
パック&パル	30,000
ディグダグ	8,000
ゼビウス	10,000
ゼビウス3D/G	15,000
ニューラリーX	25,000
ワンダーモモ	35,000
ドラゴンスピリッツ	25,000
ボスコニアン	30,000
モトス	28,000
ギャラガ	10,000
F/A	15,000
スタースイープ	6,000
コズモ・ギャング・ザ・ビデオ	8,000
ティンクルピット	5,000

TAITO

サイキックフォース2012	30,000
Gダライアス	15,000
F3マザーボード	15,000
ダライアス外伝(ロム)	3,000
レイストーム	18,000
レイフォース	15,000
インベーダー(カラー)	50,000
エレベーターアクション	25,000
ワードナーの森	10,000
フロントライン	10,000
ファイターズインパクトエース	20,000
スペースインベーダDX	5,000
バブルボブル	18,000
究極タイガー	18,000
スラップファイト	18,000
サイレントドラゴン	10,000
まじかるでーと	8,000
パズルボブル4(ロム)	15,000
ゲキリンダン(ロム)	2,000
クレオパトラフォーチュン(ロム)	4,000
プチカラット(ロム)	10,000
タツジン	8,000
中華大仙	5,000
カゲキ	3,000
ヒショウザメ	6,000

SEGA

バーチャファイター3TB(ジャマハーネス付)	30,000
STVマザーボード	20,000
花組コラムスサクラ対戦(新品・ロム)	10,000
コットン2(ロム)	15,000
ウインターヒート(新品、ロム)	5,000
ラストブロンクス(ジャマハーネス付)	50,000
バーチャロン(P付電源H付)	50,000
バーチャーファイターKIDS(ロム)	1,000
ファイティングバイパーズ(ジャマハーネス付)	35,000
ゼロガンナー(PCB)	128,000
ペンゴ純正	60,000
ファイナルアーチ(ロム)	1,000
バーチャファイターリミックス(ロム)	1,000
ファンタジーゾーン	28,000
青春スキャンダル	22,000
ぷよぷよ通	8,000
全日本プロレス(ロム)	3,000
ダイナマイトデカ(ロム)	3,000
デカスリート(ロム)	1,000
ファンキーヘッドボクサーズ(ロム)	1,000
エジホン探偵事務所(ロム)	1,000
マルちゃん de グーッ!(ロム)	5,000
プロ麻雀キワメ(ロム)	10,000

DECO

ジョー&マックリターンズ	15,000
ダンクドリーム95(新品)	30,000
ロボコップ	10,000
強行突破	10,000
マジカルドロップ	5,000
クルドバスター	5,000
キャンバスハンティング	10,000
バックファイヤー	15,000

BANPRESTO

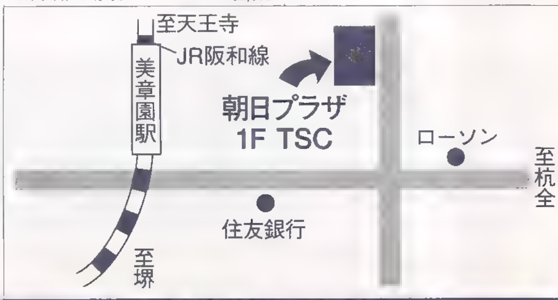
クイズセーラームーン	22,000
ウルトラ警備隊	25,000
アクウギャレット	15,000
ガンダム	5,000
ウルトラマン	3,000

SNK

キングオブファイター99'(新品)	160,000
餓狼伝説ワイルドアンビション(マザー込)	120,000
MV-1FZ	20,000
MV-1	15,000
キングオブファイター97'	10,000
キングオブファイター96'	3,000
ジョイフルロード	30,000
MV-1B(新品)	48,000
ビッグトーナメントゴルフ	20,000

その他

ブラッディロア2	30,000
上海、真的武勇	30,000
ブロックカーニバル	10,000
豪血寺一族2	10,000
ブレイゾン	8,000
ストライカーズ1945Ⅱ	52,000
雷電ファイターズ	58,000
ドドンパチ	48,000
ミスターDo'sワイルド&ライドと、VS ユニコーン2枚セット(音声アンプ付)	50,000
VS雀士ブランニュースターズ	35,000
キャノンダンサー	25,000
ロードランナー4	25,000
スパルタンX	20,000
弾銃フィーバロン	15,000
サンダードラゴン	8,000
ログイアン	15,000
ゴモラ	10,000
Vファイブ	12,000
達人王	8,000
バルキューブ	10,000
クラックス	1,000
バトライダー	15,000
アースジョーカー	6,000
テラクレスタ	12,000
レジオン	12,000
カンバード2	48,000
ギャルパニ2	12,000



TSC
有限会社 哲信クリエイト
〒545-0003 大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F
TEL.FAX 06-6719-9919 営業時間 10:00~21:00

●お支払い方法●

●銀行振込 ・・・・・・ 入金確認即商品発送
●コレクトサービス ・・・・・・ 商品代引サービス
振込先、相互信用金庫本店(当)0464186
相互信用金庫本店(普)0030322

Mak!

Arcade Software+Hardware

「マックジャパン・メンバーズ・クラブ」会員大募集!!

特典1 「新作新品PCB、OP価格より¥20,000引き!」
＊一部商品・ソフトボードは除きます

特典2 「中古PCB、店頭表示価格より10%OFF!」
＊一部商品は対象外です

特典3 「DM(ダイレクトメール)で新作情報をGET!」

その他 「随時メンバー特別優待、会員向け企画有り!」

★入会金は一切無料。有効期限は特にございません。

ご入会・使用方法
- 「プラス館」に直接ご来店下さい。必要事項をご記入していただければ、その場で会員カードを発行いたします。
- 身分証明書(運転免許証・保険証・学生証)を一点お持ち下さい
- 遠方の方などで直接のご来店が難しい場合等はご連絡下さい。別途ご案内申し上げます(プラス館へご連絡下さい)
- 商品ご購入時には、必ず会員カードをご提示下さい。本会員カードはご本人のみ有効です。
- 商品ご予約の際には、会員NO.、会員名などを確認させていただきます。他の割引特典との併用はできません。
- 会員カードは「プラス館」「本店」のいずれでも有効です。

マックジャパン会員大募集!!

今月のおもな基板販売リスト TK=1,000円

商品	価格
予約受付中	
会員特別割引有り!	
ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産	TEL
ストライダー飛龍2	TEL
デッドオアアライブ2	TEL
カプコン	
ファイナルファイトリベンジ(STVソフト)	TEL
ストリートファイターEX2PLUS	TEL
CPシステムⅢマザーボード	28K
ストリートファイターⅢ3rdストライク	158K
ジョジョの奇妙な冒険(ソフト)Sファイル付	58K
ストリートファイターⅢ2ndインパクト	38K
ストリートファイターⅢ	28K
ウォーザード	28K
CPシステムⅡマザーボード	12K
マーヴルvsカプコン(ソフト)	38K
MSHvsストリートファイター(ソフト)	20K
X-MENvsストリートファイター(ソフト)	16K
アルティメットエコロジー海外版(ソフト)	48K
ストリートファイターZERO3(ソフト)	23K
ポケットファイター(ソフト)	18K
ダンジョンズ&ドラゴンズ(ソフト)	15K
エイリアンvsプレデター(ソフト)	35K
クイズ虹色町の奇跡(ソフト)	4K
超鋼戦紀キカイオー	35K
私立ジャスティス学園	48K
パワーストーン	88K
ワンダー3	25K
マジカルテトリスフューチャリングミッキー	18K
チキチキボーイズ	10K
ブラックドラゴン	16K
エグゼドエグゼス	18K
キャプテンコマンドー	14K
ストリートファイターⅡ'ターボ	8K
ストリートファイター(ハーネス付)	16K
ナイツオブザラウンド	12K
闘いの挽歌	22K
天地を喰らうⅡ	18K
セガ	
ジャイアントグラム(全日本プロレス2)	118K
ダイナマイトベースボールNAOMI(P付)	98K
ダイナマイトベースボール97(P付)	32K
バーチャストライカーver2000	TEL
バーチャストライカーver99	188K
バーチャストライカーver98	148K
STVマザー	18K
エランドール(ソフト)	8K
ガーディアンフォース(ソフト)	1K
シーバスフィッシング(ソフト)	8K
スティープスロープスライダー(ソフト)	10K
レイディアントシルバーガン(ソフト)	1K
上海万里の長城(ソフト)	18K
アレックスキッド	18K
オーライル	8K
カルテット2	18K
カロリー君vsモグラニアン	8K
コットン	14K
サンダーフォースAC	7K
スパイダーマン	18K
テディボーイブルース	22K
フリッキー	18K
ロボレス2001	15K
バーチャファーター3TB	15K
バーチャファーター3	8K
ファイティングバイパーズ	32K
ラストブロンクス	32K
タイトー	
Gネットマザー	115K
RCでGO!(ソフト)	38K
カオスヒート(ソフト)	15K
レイクライシス(ソフト)	15K
スーパーパズルボブル(ソフト)	30K
F3マザーボード	15K
インベーダーDX(ソフト)	5K
パズルボブル4(ソフト)	12K
ランドメーカー(ソフト)	8K
Gダライアス	12K
Gダライアスver2	14K
インベーダーDX	5K
エレベーターアクション	9K
グレートソードマン	18K
クロスシューター	8K
ゲットスター(海外)	20K
サンダーフォックス	7K
サイキックフォース2012	15K
ジャングルキング	28K
スラップファイト	8K
デッドコネクション	10K
どんどこどん	7K
ハレーズコメット	15K
ファイターズインパクト	13K
プレビリアン	15K
まじかるデート(卒業)	5K
メタルブラック	17K
レイストーム	16K
究極タイガー	12K
ナムコ	
鉄拳タッグトーナメント	178K
アウトフォクシーズ	22K
F/A	14K
オーダイン	18K
スカイキッド	18K
デンジャラスシード	22K
ドラゴンバスター	12K
ニューマンアスレチック	7K
ネビュラスレイ	15K
バーニングフォース	20K
ピストル大名の冒険	32K
ファイティングレイヤー	58K
ポスコニアン	28K
マーベルランド	20K
リブルラブル	25K
ローリングサンダー2	15K
ロンバーズ	25K
鉄拳2verβ	28K
鉄拳3	58K
ワールドスタジアム98	35K
アイレム	
R-TYPE	15K
R-TYPE2	10K
イメージファイト	10K
サンダーブラスター	12K
ドラゴンブリード	10K
パーフェクトソルジャーズ	18K
フック	18K
メジャータイトル2	18K
怪傑ヤンチャ丸	8K
大工の源さん	4K
海底大戦争	25K
迷宮島	5K
SNK	
KOF99	115K
NEOGEOマザー	16Kより
くにおの熱血ドッヂボール伝説(日本未発売)	25K
KOF97	10K
KOF98	18K
マネーアイドルエクスチェンジャー	12K
キャプテントマディ	18K
ショックトルーパーズ	8K
ショックトルーパーズ2nd	12K
NEOGEOカップ98	13K
ブレイジングスター	12K
メタルスラッグ	12K
メタルスラッグ2	15K
月華の剣士2	12K
HYPERネオジオ64マザー	38K
侍魂(ソフト)	5K
アスラ斬魔伝(ソフト)	6K
餓狼伝説ワイルドアンビション(ソフト)	5K
武力ONE(ソフト)	30K
コナミ	
コナミ80sアーケードギャラリー	48K
A-JAX	25K
ガイアポリス	16K
沙羅曼蛇	28K
シティーボンバー	12K
トライゴン	15K
ドラグーンマイト	22K
ハイパーオリンピック84	10K
バトルトライスト	35K
ファイティング武術2	20K
ライフフォース	25K
ロードファイター	8K
忍者タートルズ	7K
魔獣の王国	38K
彩京	
ガンバード	10K
ストライカーズ1945	23K
ストライカーズ1945Ⅱ	43K
戦国ブレード	13K
ジャレコ	
エクセライザー	5K
ゲーム天国	10K
テトリスプラス	6K
テトリスプラス2	12K
ファンタズム	10K
ロッドランド	18K
魚ボコ	6K
テクモ	
エイトフォース	10K
ガズラー	12K
がんばれギンくん	5K
スターフォース	17K
デッドオアアライブ	15K
ハチャメチャファイター	18K
データイースト	
アクトフェンサー	10K
ジェネシス	13K
スカルファング	12K
トリオザパンチ	32K
バルダーダッシュ	15K
東亜プラン	
V-V	8K
スノーブラザース	10K
ゼロウィング	12K
バツグン	16K
達人王	15K
バンプレスト	
SDガンダムネオバトリング	10K
アクウギャレット	15K
クイズセーラームーン	15K
マクロス	10K
マクロスプラス	25K
ビスコ	
ステッガー1	10K
五月陣戦2	15K
SSVマザー	8K
女流将棋教室	28K
クイズ料理王(ソフト)	2K
ビデオシステム	
ソニックウイングス	5K
ソニックウイングスLIMITED	15K
ラビオレプス	18K
鋼神ブレイザーズ	8K
カネコ	
ギャルズパニック3	22K
ジャッキーチェン2	58K
大江戸ファイト	15K
ライジング	
バトライダー	10K
バトルガレッガ	18K
UPL	
XXミッション	8K
タスクフォースハリアー	6K
ノバ2001	18K
アトラス	
首領蜂	28K
怒首領蜂	58K
エスプレイド	35K
その他	
ライデンファイターズ	42K
サンダードラゴン	7K
アシュラブレード	48K
クラッシュローラー	15K
サンドスコーピオン	10K
ハイパーデュエル	10K
ノバ2001	18K
妖魔忍法帖	12K
リバーパトロール	48K
上海真的武勇	28K
上海Ⅲ	25K
中国龍3	48K
麻雀・花札	
ファイナルロマンス2(ケーブル付)	15K
ファイナルロマンスR(ケーブル付)	28K
ファイナルロマンス4(ケーブル付)	48K
乙女繚乱(ソフト)	20K
スーチーパイⅡ	13K
スーパーリアル麻雀P7	15K
スーパーリアル麻雀PⅥ	3K
スーパーリアル麻雀PⅤ	5K
スーパーリアル麻雀PⅣ	10K
対戦ホットギミック(ケーブル付)	32K
ホットギミック2快楽天(ケーブル付)	68K
ホットギミック3(ケーブル付)	TEL
トリプルウォーズ	4K
恋こいしましょ	12K
恋こいしましょ2	25K

大好評!毎週更新!情報料無料!【マックジャパンFAX情報サービス】
ストックリストに加え新作情報BOXも開設!さらにパワーアップ!

新作情報BOX(リリース予定、OP価格等)も開設致しました。個人の方だけでなく、業者の方にもお役に立ちます!

①BOXセンター電話番号

東京	03-3940-6000
大阪	06-6455-6000
名古屋	052-453-6000
福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000
仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000

お近くのBOXセンターへ

→ **②ボックス番号をプッシュ**

「こちらは、ファクシミリ情報ボックスセンターです。ボックス番号を押して最後に#を押して下さい」

◎最新リストBOX NO.
444444#

◎新作情報BOX NO.
444456#

と押して下さい。

注:トーン信号で発信下さい

→ **③あなたのFAX番号**

「あなたのFAX番号を市外局番から押して、最後に#を押して下さい。」

○○○○○○○○○○#

「ご指定のFAXにお送り致しますので、電話を切ってしばらくお待ち下さい。」

→ **④あなたのお手元に!**

マックジャパン最新リストが取り出せる!
もちろん情報料は無料です。

新品・中古PCB予約受付中

1. 新作新品PCB予約受付中
2. キャンセル自由!中古PCB予約受付中
3. お届け時間の指定もOK!

◎全国どこでも通信販売可能!お支払いは代引きで!
(お振り込み・現金書留、分割払いももちろんOKです)

◎各種クレジットカードOK! VISA MasterCard JCB N.cos Orico DC 他

◎分割最長60回まで

中古筐体<きょうたい>・モニター



この他にも機種多数!
お問い合わせ下さい

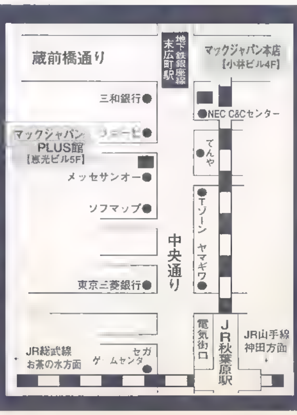
Mak!
Arcade Software+Hardware
マック ジャパン

営業時間:(2店共通)
平日 午前11時〜午後7時
土曜 午前10時〜午後7時
日祝 午前10時〜午後6時

本 店
Address:東京都千代田区外神田4-7-2小林ビル4F
TEL:03-3255-0737
FAX:03-3255-0738

プラス館
Address:東京都千代田区外神田3-14-6恵光ビル5F
TEL:03-3255-4555
FAX:03-3255-4556

Internet
Web:http://www.mak-jp.com
国内専用 E-mail:makplus@mak-jp.com
★E-mailアドレスの変更 mak@mak-jp.com→makplus@mak-jp.com



基板 高価買取



FAXサービスとインターネットも利用してね！

※個人で売る場合、身分証明書が必要です。

「業務用基板」買取りリスト ●業者の方、大量処分OK！その他基板高価買い取り！

CAPCOM
スーパーパズルファイター
マーヴルvsストリートF
X−MENvsストリートF
マーヴルvsカプコン
ポケットファイター
ダンジョンズ&ドラゴンズ2
バトルサーキット
19XX
マーヴルスーパーヒーローズ
ダンジョンズ&ドラゴンズ
エイリアンVSプレデター
ストZERO2 アルファ
カプコンスポーツ
パワードギア
ストZERO3
ジョジョの奇妙な冒険
ジャスティス学園
ストリートファイターEX2
スターグラディエイター2
ストリートファイターEXプラス
ストリートファイターEX
ストⅢ
ストⅢ2ndインパクト
ウォーザード
闘神伝2
ストリートファイタームービー
ストⅡ'ターボ
バース
USネイビー
キャプテンコマンドー
ファイナルファイト
天地を喰らう
マジックソード
ワンダー3

チキチキボーイズ

NMK
サンダードラゴン2
マッドシャーク

東亜プラン
お天気パラダイス
バツグン
鮫!鮫!鮫!
ナックルバッシュ
達人王

彩京
ストライカーズ1945Ⅱ
ストライカーズ1945
堕落天使
ソルディバイド
ガンバード

JALECO
テトリスプラス
ゲーム天国
64番街
サイバトラー
P-47ACES

TAITO
GダライアスⅡ
Gダライアス
スーパーフットボールチャンプ
ライトブリンガー
ツインイーグル2
ファイターズインパクト
レイフォース
龍神
レイストーム
アラビアンマジック
グリッドシーカー
ハットトリックヒーロー93
サイキックフォース
バブルメモリーズ
その他のF3ボード
レイクライシス

TECMO
クールボーダーズ
闘姫伝承エンジェルアイズ
ギャロップレーサー
ギャロップレーサー2

KONAMI
バーサスネットサッカー
サッカースーパースター
スラムダンク2（C付）
セクシーパロディウス
極上パロディウス
ドラグーンマイト
ウイニングスパイク
究極戦隊ダダンダーン
G.I.ジョー
ミスティックウォリアーズ
サンセットライダース
バイオレントストーム
メタモルフィックフォース
バッキーオヘア
エイリアンズ
アステリックス
ザ・シンプソンズ
ゼクセクス
エスケープキッズ
ガイアポリス
サンダークロス
サンダークロス2
グラディウスⅡ
グラディウスⅢ
トライゴン
サラマンダ2
マーシャルチャンピオン

■GXサブボード
・バーサスサッカー
・サッカースーパースター
・ドラグーンマイト
・セクシーパロディウス
・極上パロディウス
・スラムダンク2

DATA EAST
ナイトスラッシャー
エドワードランディー
グレートラグタイムショー
ジョー&マックリターンズ
バックファイヤー（C付）
空牙外伝
ポケットギャルDX
ウルフファング

NAMCO
鉄拳3
鉄拳2B
鉄拳2
鉄拳
闘魂列伝3
エアガイツ
リベログランデ
タンクフォース
ソウルエッジⅡ
ソウルエッジ
ダンシングアイ
ナムコクラッシックVOL.2
ナムコクラッシックVOL.1
アウトフォクシーズ
ソウルキャリバー
ネビュラスレイ
ゼビウス3D／G
マッハブレイカーズ
スーパーワースタ98
ファイティングレイヤー

SEIBU
雷電ファイター2
雷電ファイター
雷電DX
雷電Ⅱ
雷電
バイパーフェイズワン
ゼロチーム
セイブカップサッカー

RAIZING
ブラッディロア
バトライダー
バトルガレッガ
魔法大作戦
疾風魔法大作戦

IREM
格闘野球リーグマン
海底大戦争
アンダーカバーコップス
ジオストーム
ボンバーマンワールド
パーフェクトソルジャー
メジャータイトルⅡ
剣豪
クロスブレイズ
R-TYPE LEO
R-TYPEⅡ
ガンフォース

SEGA
バーチャストライカー2−98
MODEL2 B
バーチャファイター3tb
バーチャファイター3
バーチャファイター2
デッドオアアライブ（A）
ST-Vマザーボード

KANEKO
ギャルズパニック S
ギャルズパニック3
ジャッキーチェーン

ATLAS
怒首領蜂ドドンパチ
エスプレイド
怒首領ドンパチ
ヘブンズゲート
豪血寺外伝
豪血寺一族2
豪血寺一族
キャノンダンサー

BANPRESTO
ガーディアンズ
マクロス プラス
アクウギャレット
スーパースラムス
クイズセーラームーン
美少女戦士セーラームーン
ドラゴンボールZ2
ドラゴンボールZ
ウルトラ警備隊
マジンガーZ
マクロス2
マクロス
戦国エース
電神魔傀
ガンダーラ

SNK
4スロットボード
2スロットボード
1スロットボード（大）
1スロットボード（中）
1スロットボード（小）
キングオブファイターズ'97
キングオブファイターズ'96
キングオブファイターズ'95
メタルスラッグ2
キングオブファイターズ'98
マネーアイドル
ダブルドラゴン
ネオボンバーマン
リアルバウト餓狼伝説2
得点王 炎のリベロ
ティンクルスター
ブレイカーズ

販売 もちろん従来通り激安にて基板販売も致しております。来店大歓迎！！

通販 翌日商品がおてもとに!! 便利で早いコレクトコール（代引き）を御利用下さい。

クレジット その場でOK!!もちろん通販でのクレジットもOK！ 最高36回！

週間FAX基板買取り情報！！

情報料無料　24時間利用可

売ります・買いますの詳しい価格情報はインターネットでもご覧になれます。

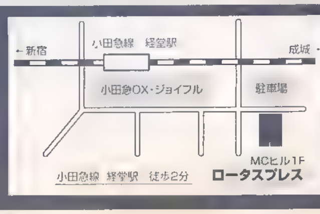
毎週更新される最新買い取り情報がお手もとのFAXから取り出せる様になりました。ガイダンスにしたがって操作してください。

FAX番号.03-5972-5403

BOX番号
- 1# 最新買い取りリスト情報
- 2# 今週の買い取り目玉品

売る方 買う方 初めての方 お気軽にTEL下さい。

株式会社ロータスプレス
〒156東京都世田谷区経堂2-13-1 MC経堂ビル1F
http://www.lotuspress.co.jp
tel.03-5451-2266 fax.03-5451-2040



平成11年7月18日集計分

ハイスコアクローズアップ！

君こそゲーメスト

今回は、久々の対戦格闘ゲーム『ストⅢ3rd』キャラ別集計をクローズアップ！シューティングばかりでなく、幅広いジャンルに対応していくぞ！

1回目集計 （アトラス・ケイブ／1999年）



賀茂源助

49,575,258

めがね君

アイリン夢空間

（岐阜）

コンボを繋げてお金を降らせろ！

ドクロゲージを常に一定以上に保ち、敵と敵弾をお金に換えていく、それが『ぐわんげ』の稼ぎシステムだ。お金のコンボ数が増えれば増えるほどお金を取ったときの点数も増えるので、うまくコンボを繋げていくのが稼ぎのポイントになる。また、敵の攻撃をくらってダウンしてしまうとコンボ数が半分になってしまうので、ミスは許されないようだ。

ノーダメージ、ノーボムが理想形だが、後半面ボスの弾幕を見れば、現段階ではそんなことは不可能としか思えない。今回幕を開けたこの『ぐわんげ』に、今後も要注目だ。

1回目集計

TEKKEN TAG TOURNAMENT™

（ナムコ／1999年）

ポール&仁

0'58"06

江ノ浦GAY

個人申請アミューズメント
ジャングルクラブ

（滋賀）

万聖竜王拳命！

タッグといえどもタイムアタックで活躍するのはポール1人。前半面はワンツーパンチ→トーキック→万聖竜王拳で敵をK.O.して、1ラウンド2・5秒ほどでケリをつける。

そして後半面では、ライジングトーキックで浮いた敵キャラにパンチかキックを挟み、横転した敵に万聖竜王拳を当てる。前者の場合も後者の場合も、敵の体力が残っているときはダッシュで追いかけて、フライングクロスチョップでとどめを刺していく。また、タッグパートナーに仁を選ぶ理由は、7人目に耐久値の低い平八を出現させるためだそうだ。

2回目集計

BATTLE BAKRAID
バトルバクレイド
アンリミテッドVer

（エイティング／1999年）

上　級

114,312,490

**予選落ちっぽい
LAOS一長田仙人**

えの木

（高知）

早くも1億の大台突破
今後どこまでのびるのか？

6339万点でカウンターストップしてしまった前バージョンに変わり、新たに「アンリミテッドバージョン」が登場。このバージョンの集計は今回が2回目となるが、点数表示以外のゲーム内容は前バージョンとまったく同じなので、実質3回目集計といってもいいだろう。プレイ内容も3カ月目だと言わんばかりに、スコアも1億の大台を突破している。

今後は各面の倍率繋ぎを一通り成功させ、そのうえでボスでの稼ぎなどをどこまで決められるかの勝負になってきそうだ。次回の集計ではどこまで伸びるのだろうか？

君こそゲーメスト！
HI-SCORE CLOSE UP!

2回目集計

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE Fight for the Future

（カプコン／1999年）

キャラ別集計開始！ MSFで200万点だ！

いよいよ今回からキャラ別集計を開始した『ストリートファイターⅢ3rd STRIKE』。グレードジャッジシステムで「M.S.F.」を取ると、全面クリア時に200万点もの点数が加算されるので、これを必ず取らなくてはいけない。

また、スーパーアーツでのフィニッシュ時には、なるべくヒット数の多い連続技を絡めてフィニッシュ点を上げることも必要だ。全キャラの中でまことの点数がズバ抜けて高いのは、唐草を絡めた連続技のコンボ点が高いことや、パーフェクトの取りやすいことがその理由だろう。

また、今回の集計では、高知県の集計店「えの木」の活躍が目立ち、なんと全19キャラ中、8キャラでトップを取るめざましい活躍を見せている。果たして次回の集計では、どういう変化を見せてくるのだろうか？

キャラ	スコア	ネーム	店舗
ケン	7,910,600	ねずぎよ	パリオ（広島）
春麗	8,011,800	AES-NAD	ゲームコーナー ヤングパレス（千葉）
いぶき	8,060,400	AES−NAD	ゲームコーナー ヤングパレス（千葉）
まこと	10,452,200	レイ・クウゴLv99!! さきお	えの木（高知）
エレナ	7,616,400	まことの喋る土佐弁だけがウソ。おとこ汁	えの木（高知）
Q	8,199,200	ZZZあいくち	ゲームセンター パスカル（岡山）
ネクロ	7,447,100	人生でたった1度のMSF	えの木（高知）
トゥエルブ	8,194,400	ブロッキングできない鳩は誰？ボクえどQ	JOGO江古田店（東京）
オロ	8,620,100	ミシャ グジ	個人申請 サンゲーム 岡山（岡山）
レミー	7,585,400	九紋龍 Yu-to	チャレンジバンバン（愛媛）
ショーン	7,573,000	どはつ天突拳が不発 さきお	えの木（高知）
アレックス	7,549,600	9月8日上京当確。誰か泊めてくれ。汁	えの木（高知）
ダッドリー	8,070,300	下段及び恥部への口撃（仮） おとこ汁	えの木（高知）
ユン	9,254,300	ぼーず	JOGO江古田店（東京）
ヒューゴー	7,005,400	JBL-BANちょ㊗	タイトーイン町田（東京）
ヤン	8,822,900	千代大海	えの木（高知）
ユリアン	8,421,900	仕事やめるとゲームがたくさんできる。骸	えの木（高知）
リュウ	8,823,700	★一暗黒龍	チャレンジバンバン（愛媛）
豪鬼	8,695,100	ASM	タイトーイン町田（東京）

君こそゲーメスト！

ゲーム	キャラ・モード	スコア	ネーム	店名
餓狼伝説 ワイルドアンビション	坂田 冬次	3'54"21	説教MLK	モンキーハウス本館（福岡）
	李 香緋	3'15"95		
	ビリー・カーン	2'41"16	アナキン・スカイウォーカー	
	山崎 竜二	3'55"91		
	ライデン	3'06"11		
	千堂 つぐみ	3'24"23		
グラディウスⅣ	3番（G2B）	2,105,400（4周目7面）	MOR−Y.F さくら愛好会	個人申請バトルアレイ町田店（東京）
	4番（G2C）	2,409,000（4周目4面）	CYG	アババ天神橋店&ガムガム（大阪）
	5番（G4A）	2,317,400（4周目6面）	TWT−KOU	AMランドケンタゴン（東京）
レイクライシス	WR−02R	23,859,600	T.M−R2H−M2IO−GYN	個人申請タイトー（山口）
	WR−03R	24,183,860	SGL−SAKI（ABC）	ゲームインサム蕨東口店（埼玉）
ジョジョの奇妙な冒険	影ディオ	1,643,800	FGM−よっしぃぶい	GAME'S WiLL（京都）
	若ジョセフ	1,512,700	FAG（汚渕組）	個人申請ゲームキッズ高崎店（群馬）
	チャカ	2,599,500	EXS	タイトーイン町田（東京）
ガンバード2	マリオン	4,566,900	ユセミSWY	ギャレッソ津田沼店（千葉）
	バルピロ	4,753,300	KTN㊙−SOS	ゲームインサム蕨東口店（埼玉）
	タビア	4,663,400	コイン嫌い やっぱりHPC SDD−DON	AMランドケンタゴン（東京）
	ヘイコブ	4,326,500	GAP	トライアミューズメントタワー（東京）
デイトナUSA2 パワーエディション	MIX	2'50"474	ぎるはま(爆)隊長(欽)(無)（ギル・ド・フェラン）	個人申請 イテクランドセゾ国分寺（東京）
スリルドライブ	USA	3'30"44	JKR RLI君おめでとう？	熊谷&柏ガリバー（埼玉）
NBAプレイバイプレイ		364	漢関口NINJA	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
ショックトルーパーズ 2nd スカッド	レオン	26,931,150	超様子見スコア エレン＝カーソン	えの木朝倉店（高知）
ファイティングレイヤー	ジャニス	3,311,800	巣鴨の皆様.お世話になりました。 HIE	モンキーハウス本館（福岡）
	ラン	2,438,500	INDICK−HIE	
	シャン	2,502,200	もうちょっとだよ坂本君♡	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	ジョージ	2,028,500	INDICK−HIE	モンキーハウス本館（福岡）
	ジグジット	2,132,200		
	ジョー	1,978,400		
	クレメンス	1,640,600	コンボパワー SRP−NTS(西)	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
パカパカパッション		1,334,860	TBR@パカパカパッションを世に知らしめる会	個人申請ゲームコーナーミッキー（東京）
ライデンファイターズJET		182,738,622	K.H	個人申請アミューズメントプラザキッズ江古田店（東京）
弾銃フィーバロン	ノーマルモード	14,378,007	ドクロ凶−MSA(紊)	個人申請ゲームパークこち亀店（東京）
	タイムアタックモード	2,495,251	お師匠（Ⓟ1コ落ち）	プレイランドエフワン（宮城）

集計	ゲーム	キャラ・モード	スコア	ネーム	店名
1回目集計	ギターフリークス 2nd MIX	ノーマル	123,077,000	XY	ゲームセンターパスカル（岡山）
		エキスパート	113,848,400		
	ストリートファイターEX2PLUS		2,645,100	スト(研)NICEGUY	えの木朝倉店（高知）
	RCでGO!	オンロード初級	2'45"313	ヒゲ	GAME'S WiLL（京都）
		オフロード初級	2'58"029	FGM−LSD	
	ステッピングステージ		2,045,500	COMそー	ギャレッソ津田沼店（千葉）
2回目集計	武力 〜BURIKI・ONE〜		52"15	G.M.C.説教 げえむのごんちゃん(祖)	モンキーハウス本館（福岡）
3回目集計	ビートマニア 4th MIX	ハード	823,273	GALM	個人申請ゲームステージビート（香川）
		ボーカル	1,831	ZZZあいくち	ゲームセンターパスカル（岡山）
		テクノ	2,798	DON−c−typeローカル	個人申請ハイテク八事（愛知）
		スペシャル	2,290	YSO	ホワイトハウス箱崎店（福岡）
		アナザー	2,809	ZZZあいくち	ゲームセンターパスカル（岡山）
		ホリブル	3,239	IC？？コーラ魔人	タウンスポットプレイランド（大阪）
	電脳戦記バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.4		1'47"08	HEK−417	プレイランドエフワン（宮城）
	バトルギア	初級	2'18"084	CYCLONE−HURRICANE	タウンスポットプレイランド（大阪）
		中級	2'43"067	PPR−KTL−IZK（2号）	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	ゾンビリベンジ		1,792,960	wzh.	GAME'S WiLL（京都）
	線脳	VS CPUモード	34,203,683	LOG	トライアミューズメントタワー（東京）
	ガンバァール		185,427	岩男	アババ天神橋店&ガムガム（大阪）
4回目集計	ギャルズパニックS2		4'19"44	えみる	トライアミューズメントタワー（東京）
	スーパーパズルボブル	1人でパズル	676,692,610	SOLID−S.S	アイリン夢空間（岐阜）
	クレイジータクシー		103,804.03	ボトルのノーム	個人申請スーパービンゴ高崎店（群馬）
	500GP	ポールリカール	2'31"605	ZBL−LED.rf	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
		ヘレス	3'16"235	FRE−06−ZIN	
		鈴鹿	3'56"305		
	ビートマニアⅡDX	7キーモード	809,380	ZZZあいくち	ゲームセンターパスカル大福店（岡山）
		エキスパートスペシャル	3,636	AGO−9	個人申請ゲームプラザQティー（大阪）
5回目集計	パイロットキッズ		10,367,300	説教ZAC−Ristar(代) たるの説教終了	トライアミューズメントタワー（東京）
	ギガウイング	雷迅	203兆1913億1283万6760	ユセミSWY	ギャレッソ津田沼店（千葉）
		ポーチカ	220兆0265億3443万1450	DBS(土)	個人申請ゲームメイト（東京）
		カーマイン	227兆3949億4859万2140	ⓀYOⓃ² のんびりやります。	タイトーイン002スタジアム（大阪）
		ヴィーダシュタント	248兆9798億9184万8810	VULM−HTR−ARD(両)(替)(土)	個人申請ジャックアンドベティ日吉店（神奈川）
	餓狼伝説 ワイルドアンビション	ジョー・東	3'22"01	説教MLK	モンキーハウス本館（福岡）

ハイスコア講評

今月は今をときめく音ゲー、ギターフリークス2ndMIXから。ノーマルとエキスパートの2部門で集計です。
コンボを切らさないようにして、連続ヒットで点数が上がっていくシステムはもうお馴染み。プレイヤーの腕前が直接スコアに反映されます。
今回は音ゲーに圧倒的な強さを見せている、ゲームセンターパスカルのプレイヤーが2部門を制しています。
次はストリートファイターEX2PLUSです。今作でも乱入キャラがハイスコアの鍵を握っているようですが、新システムのメテオコンボはスコアにどう影響してくるのでしょうか。また今回のトップの使用キャラはガルダになっています。
RCでGO!は初級のオンロード、オフロードの2部門で集計です。
ステッピングステージも今回から集計開始ですが、トップのスコアは前回集計時のものです。
ビートマニア4thMIXは、今回からエキスパートのスペシャル、アナザー、ホリブルも集計開始です。
ちなみにホリブルとは未知のもの、恐ろしいものを指す言葉だとか。またノーマルコースのトップと2位の点差はたったの64点という厳しい争いでした。
パイロットキッズは1000万点突破。ZAC−Ristar氏の独壇場です。
熱い争いが続くギガウイングは、ヴィーダシュタントとポーチカの激しい更新が光ります。どのキャラもトップと

君こそゲーメスト！

ストリートファイターIII 2nd IMPACT	エレナ	8,270,700	タコ太	プレイシティキャロット松本店(長野)
Gダライアス	クシー	34,340,650	ENK－RIJ (TOT)	プレイランドエフワン(宮城)
鉄拳3	レイ・ウーロン	1'20"21	C.C 386R アップルパイ×1	プレイランドエフワン(宮城)
	オーガI	0'54"51	お師匠	
ストライカーズ1945II	ライトニング	3,039,900	HLK	プレイシティキャロット松本店(長野)
	震電	3,089,500	琴音がいればコミパ なぞいらん 姫川琴音	プレイランドエフワン(宮城)
もうぢゃ	対戦もうぢゃ	5,344,390	NGP－ANP やっぱり成瀬川	アベニュー北口店(山梨)
戦国ブレード	ハガネ	2,209,900	J.G.K－ALL㊙	タイトーイン002スタジアム(大阪)
鉄拳2	吉光	1'09"31	SPD－RECCA －水無月愛理ⓟ	[illegible](東京)
電脳戦記バーチャロン		1'28"94	MSO－08ユン	個人申請ネオポリス岩国(東京)
極上パロディウス	ひかるちゃん	4,807,100	H・M	アバ天神橋店&ガムガム(大阪)
スーパースラムズ		160	説教MLK	モンキーハウス本館(福岡)
進め！対戦ぱずる玉		197,140	SPD－RECCA －水無月愛理ⓟ	個人申請アミューズメントスタジアム(茨城)
怒首領蜂	Aタイプ	673,013,160	ヤキソバンDX 残5まで1ミリ	ゲームセンタードリーム(宮城)
ティンクルスタースプライツ		3,669,022	星の会－NMT8、2i	個人申請ゲームプラザトンガ王国(愛知)
ライトブリンガー	アッシュ	16,791,210	ジェダイ・マスター	モンキーハウス本館(福岡)
	グレン	16,353,790		
	ヴォルド	16,024,890		
	システィー	16,049,470		
ストリートファイターEX PLUS		2,995,100	きんきょ	日本メカニック(鳥取)
ワールドヒーローズ2 JET	リョウコ	247.72	GSM－つる	ゲームコーナーフジ(東京)
ナックルヘッズ	クローディア・シルバ	1,902,900	G.M.C.説教T・H㊚	モンキーハウス本館(福岡)
	ロブ・ビンセント	2,030,300	説教はいご	
戦え！ビックファイター		6,026,900	説教ZAC－Ristar㊹	トライアミューズメントタワー(東京)
トライゴン	連付き	2,958,510	姪 － 虎井権太NG.㊫㊮	アイリン夢空間(岐阜)
ブレイゾン	連付き	4,747,100	J.G.K－ALL㊙	タイトーイン002スタジアム(大阪)
ファイナルファイト	コーディ連付き	5,055,350	まだまだ甘い甘すぎる 4649福田連合是松	個人申請ゲームプラザニューヨーク(神奈川)
	コーディ連なし	4,594,550	BPP	アミューズメントフォーラムモア(東京)
	ガイ連なし	4,755,290		
クライムファイターズ	テーブル	2,420	MSO－ねまくらねむ	個人申請ネオポリス岩国(山口)
アルゴスの戦士		9,912,380	AZU－RVF－H.S	トライアミューズメントタワー(東京)

テトリス・ザ・グランドマスター		9'24"70	NOV	GAME'S WiLL(京都)
てんこもりシューティング	中級	1,967,060	サンゲームにて気合注入!! ズバ番	個人申請ゲームステージヒート(香川)
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2		249,850	TYO－チョイ もうでないかも	レジャーランド小岩店(東京)
ストリートファイターZERO3	さくら	7,659,600	ゴリ中嶋	JOGO江古田店(東京)
	リュウ	7,189,100	江戸っ鳩(もう満足しました)	
サイキックフォース2012	ウォン	1'50"62	G.M.C.説教 げえむのごんちゃん㊗	モンキーハウス本館(福岡)
	エミリオ	1'46"89		
	刹那	1'34"62		
ストリートファイターEX2	ハヤテ	3,383,000	魚	プレイスポットするーぼん(東京)
	ケン	3,361,200	CYCLONE－NEC㊕㊛	
	バルログ	3,424,600	島涼香しましょうか♡ SSC－VAP	
	春麗	3,320,200	島 涼香Ⓥ	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
	シャドウガイスト	3,451,800		
	D.ダーク	3,475,000	CST㋴	タイトーイン002スタジアム(大阪)
	ブランカ	3,088,500	地井 敬(中段技が目にしみる)	JOGO江古田店(東京)
	カイリ	3,271,800	最近真下の部屋が激しく怪しい BBC	えの木朝倉店(高知)
	ガルダ	3,748,000	スト㊖NICEGUY	
	スカロマニア	3,072,800	6万落ち。ヒドすぎ。スト㊖しお'GUY	
	七瀬	3,189,600	G.M.C. ZFC.URA㊜	ゲームコーナーフジ(東京)
レイディアントシルバーガン	ステージ2	22,344,490	T^3－WIZ	AMランドケンタブン(東京)
	ステージ4	26,509,170		
デイトナUSA2	中級	2'47"02	ぎるはま㊜隊長㊎㊥	H.E.アーサー&NASA(長野)
電車でGO2 3000番代		428.5km	713系サンシャイン車輌	個人申請プラザカプコン吉祥寺(東京)
上海真的武勇	対戦上海	181,200	サギパ×1 LAOS－長田仙人	えの木朝倉店(高知)
	古典上海	128,200(9面)	HAP－善通寺	個人申請ゲームステージヒート(香川)
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98		836,600	旋牙連山拳カス当たり(69ヒット)さきお	えの木朝倉店(高知)
サイドバイサイド2	超上級	2'55"46	RRは終了(？) D.Hill(D.H)	個人申請ゲームみとや三河島店(東京)
セガラリー2	初級	2'40"21	FRE－06－JIN	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
	中級	2'54"79	FFF－DC2R	個人申請ゲームハウスピットイン(愛知)
	上級	2'43"81	NJA@S子7－E.F.C －yeti(笑)	個人申請ゲームハウスピットイン(愛知)
	超上級	2'35"91	RLI@XRF	個人申請セガワールド桐生店(群馬)
ガーディアンフォース		14,963,940	井上師匠に感謝 説教ZAC－R'star㊹	個人申請[illegible](東京)
サイヴァーン		28,903,800	SYG－D.I	個人申請ゲームプラザQティ(大阪)

2、3位のプレイヤーとの点差は数兆程の混戦です。

ガンバード2はバルピロが最高得点キャラに。またヘイコブは使用ボム2発という脅威のスコア。想像を絶する物があります。

クレイジータクシーはBADになるのを恐れずに、コンボを狙っていくプレイ内容になってきている模様。このスコアの乗客数は220人です。

レイクライシスは、ここにきて16ロック機体が点数を伸ばしてきました。ここまでトップを守ってきたP.C.立川店のリベンジはあるか？

ライデンファイターズJETは久々の更新ですが、1800万台のプレイヤーがもう1名いました。

弾銃フィーバロンのノーマルモードは、魚太郎で5面ボスを正面切って倒したスコア。一気に100万点近くの大きな更新を見せています。

最終面での残機つぶしがスコアを決める、ティンクルスタースプライツも久しぶりに更新されています。運が絡むゲームだけに大変そうですね。

ドラムマニア（部門別で集計予定）とパカパカパッション2は次回送りになります。

☆獲得上位店

順位	店名	今月	合計
1	モンキーハウス本館(福岡)	1	65
2	ゲームスポットパスカル大福店(岡山)	6	30
3	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)	3	28
4	GAME'S WiLL(京都)	3	27
4	タウンスポットプレイランド(大阪)	2	27
6	トライアミューズメントタワー(東京)	3	25
7	えの木朝倉店(高知)	10	23
8	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)	2	14

7月18日現在 めざせハイスコア!!

またまだ暑さが厳しいですがもう少しがんばれば涼しい秋です！秋といえば…そうAMショー！気になるタイトルをまずチェックだ！

ギャレッツソ津田沼店＆新宿店 ☆＝3 (59)

千葉県船橋市前原西2－15－16酒井ビル ☎(047)474－4761

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バストアムーヴ2		入荷しました。	
2	鉄拳T.T.	2′47″23	AN1－GRS	[illegible]
3	鉄拳T.T.	9′21″05	LAW	ロウ＆ファラン
4	鉄拳T.T	7′35″56	ANN	アンナ＆ポール
★	ガンバード2 (マリオン)	4,566,900	[illegible] SWY	[illegible] 1周149万
6	ギガウイング (カーマイン)	169兆9190億8223万9770	あと30兆！BEA	ALL
☆	ギガウイング (らいじん)	203兆1913億1283万6760	ユセミSWY	ALL
8	ギガウイング (ヴィーダアシュタント)	237兆7446億6044万2370	ボール無くなってさびしい人	ALL
9	グラディウスⅣ (5番)	2,254,200	FTD－M.B	4 5
10	バトルガレッガ		鳥待ち？(ウソです) まじめにやってます。	暑くて[illegible]す。

八千代プレイランドカーニバル ☆＝0 (162)

千葉県八千代市八千代台東1－6 17 ☎(047)485 2235

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	くわんげ (ばい市)	42,013,070	[illegible]	ALL
2	ギガウイング (ルビー)	[illegible]	CHC [illegible]	ALL
3	ビートマニア4thMIX (ハードモード)	741,511	GIN☆	ALL
4	ストリートファイターⅢ3rd (アレックス)	4,738,900	Ⅰ Ⅱ Ⅲ	ALL
5	ストリートファイターEX2PLUS (ザンギエフ)	1,576,100	MF2 目指せモノリスで全国大会優勝	7[illegible]
6	ストリートファイターEX2PLUS (サガット)	1,807,900	[illegible] 募集 [illegible]	ALL
7	鉄拳T.T.	2′21″36	店員募集 (個人的に)	ALL
8	パカパカパッション (スペシャル)	1,206,730	[illegible] DJ KAL	ALL
9				
10				

ゲームコーナー・ヤングパレス ☆＝14(55)

千葉県鴨川市横渚884－6 ☎(0470)93 6431

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ジャンプの奇妙な冒険 (コーヒーガム)	5,139,300	[illegible] MAR [illegible]	ALL [illegible]
2	ストリートファイターⅢ (オロ)	6,027,700	CYR MAR [illegible]	ALL [illegible]
3	コットン2	31,989,000	MIVD－BUTZ	ALL ㊣
4	グラディウスⅣ (3番装備)	1,328,900	HARD－ENZO 仁右衛門島のユリアン	3－4 ㊣
5	ぐわんげ (柊小雨)	18,441,164	AES･NAD	ALL
6	ストリートファイターEX2PLUS (七瀬)	1,594,800	[illegible] RORO君 [illegible] 君よ	ALL [illegible]
7	ストリートファイターⅢ3rd (ユン)	6,968,600	RORO [illegible]	ALL [illegible] MSF
☆	ストリートファイターⅢ3rd (春麗)	8,011,800	AES－NAD	ALL [illegible] MSF コンプリート
☆	ストリートファイターⅢ3rd (いぶき)	8,060,400	AES NAD	ALL ㊣ MSF コンプリート
10	ストリートファイターⅢ3rd (ヤン)	7,962,300	AES [illegible]	ALL [illegible] MSF コンプリート

熊谷＆柏ガリバー ☆＝1 (42)

埼玉県熊谷市筑波2－49熊谷駅前ビル1F&B1F ☎(048)521－7821

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳T.T	3′29″25	[illegible]	ALL [illegible]
★	スリルドライブ (JSA)	3′30″44	JKR RL [illegible]	PRO MT 100点
3	[illegible]	2′18″16	[illegible]	ALL [illegible]
4	グラディウスⅣ (1番装備)	1,530,700	ZKR	3周目4面 連付
5	グラディウスⅣ (6番装備)	2,023,400	[illegible]	3周目9面 連付
6	ガンバード2 (マリオン)	3,188,100	JWI [illegible] D G	ALL 連付 残機・3 B・3
7	パカパカパッション (スペシャル)	1,313,230	LS [illegible]	ALL 98 97 97 98
8	レイフォース	9,021,700	KTZ	ALL 1面58万 連付
9	武力 (ロン ハイソン)	3′52″33	[illegible]	ALL [illegible]
10				

GAME・INN・SAM蕨東口店 ☆＝5 (8)

埼玉県蕨市塚越1－2－5 2F ☎(048)444－9025

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	レイクライシス (WR 03R)	24,183,860	[illegible] GAKT ABC	ALL [illegible] 前1608万
2	バトルバクレイド (9号機)	89,808,460	US ISO	上級ALL 5面終了36430万
3	怒首領蜂 (Aタイプ)	557,039,090	[illegible] SLD BS	ALL 残1 ALL 1[illegible]
4	ギガウイング (カーマイン)	226兆7393億7428万3330	REF	ALL、残2、Ⓑ6 4クリ50兆
5	[illegible]	10′07″03	P J	ALL、GM 前＊5 12
6	ギガウイング (雷武)	[illegible]	[illegible] SWY	ALL 残2、 7 6面[illegible]
★	ガンバード2 (ハルヒロ)	4,753,300	KTN [illegible] SOS	ALL [illegible] 9 [illegible]
8	ガンバード2 (ヘイコブ)	4,111,200	GAP	ALL [illegible] 3 使用 3
9	ぐわんげ (シシン)	29,146,523	KTN [illegible] YES	ALL 残1、 2 [illegible]
10	ギガウイング (ポーチカ)	211兆1586億2031万3670	PPP KUW－TB	ALL 4170万 5面終了384 7万

プレイランド・エフワン ☆＝7 (118)

宮城県仙台市青葉区中央2－6－6タベイビルB1F ☎(022)261－5782

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳T.T (ボール、G[illegible])	59″53	[illegible] ジャスティスメン	ALL [illegible]
2	ストリートファイターⅢ3rd (マコト)	8,963,400	SLS－NOA[illegible]	ALL [illegible]
☆	バーチャロンO.T Ver5.4 (アファームド・B)	1′47″08	HEK－417	ALL
4	ギガウィング (カーマイン)	208兆7176億7247万2840	KAL てらっち	ALL [illegible]
5	弾銃フィーバロン (ノーマルモード Bタイプ)	13,780,520	HMX MAS	ALL
★	弾銃フィーバロン [illegible]	2,495,251	お師匠(P1つ落ち	ALL
7	ガンバード2 (タビア)	4,471,500	激安マムコ	ALL ㊣
★	ストライカーズ1945Ⅱ (震電)	3,089,500	[illegible]	ALL [illegible]
9	ストライカーズ1945Ⅱ (P－38)	3,019,700	HLK	ALL [illegible]
★	Gダライアス (クシー)	34,340,650	ENK－RIJ (TOT)	ALL ㊣ 512×2立白玉なし

モンテカルロ ☆－4 (40)

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(027)323－2361

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	RCでGO! (オンロード初級)	3′08″662	SSP TtA AJK	ALL T.A [illegible]の最高速車
2	鉄拳T.T	2′13″25	ふむ	ALL ポール&[illegible]
3	線脳 (CPU対戦モード)	3,041,569	へっぽこV	ALL 動物娘
4	ストリートファイターⅢ3rd (春麗)	3,643,600	クンフーが足りないわ♡	ALL
5	ストリートファイターⅢ3rd (トゥエルヴ)	4,933,700	SS+	ALL
6	ストリートファイターⅢ3rd (豪鬼)	6,076,500	カス	ALL
7	ストリートファイターⅢ3rd (Q)	7,909,900	Qちゃん	ALL
8	ストリートファイターEX2PLUS	1,866,800	CRたにお	ラストボス死 D ダーク
9				
10				

プレイシティキャロット二荒店 ☆＝0 (23)

栃木県宇都宮市二荒町9－4渋田ビル1F ☎(028)634－0611

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッション2 (マニアック)	726,400	JWM	1cALL BlueNoise2
2	鉄拳T.T (ジュン、ニンエール)	3′38″76	「自動車部長」AM	1cALL
3	ソウルキャリバー (タキ)	2′25″00	You na	1cALL
4	[illegible] (レイブン)	3′54″86	You na	1cALL [illegible]2
5	[illegible] (シェウ、クンシカル)	2,115,000	KEchan	1cALL [illegible]なし
6	ファイティングレイヤー (シャン、フェンリン)	791,500	のりぞ～	1cALL
7	武力 (コンソン)	4′48″03	NOT A	1cALL
8	グラディウスⅣ (レーザー、スプレッド)	491,200	休憩時間切れ！つき死亡。PC2より遠に	[illegible] NE[illegible]2
9	パニックパーク [illegible]	68	PC二荒閉店記念 [illegible]までアリガトウHD	パ[illegible]クキングモード
10	ハイパービシバシチャンプ (タイムアタックモード)	55″54	7月で30歳になったオヤジ。MB－HID	

コスモランド ☆－0 (5)

茨城県鹿嶋市宮中4 1－21 ☎(0299)84－1991

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	[illegible] (シャドウガイスト)	1,614,300	ARK	ALL
2	鉄拳T.T (吉光 アンナ)	3′16″70	EASY	ALL
3	グラディウスⅣ (番)	1,401,200	EASY	2 3
4	ガンバード2 (タビア)	1,701,200	EASY	2－6
5	ガンバード2 (アルカート)	1,628,900	EASY	2 5
6	ガンバード2 (ハルヒロ)	1,463,300	EASY	2 4
7	ガンバード2 (アイン)	1,482,900	EASY	2 4
8	ジョジョの奇妙な冒険 (イギー)	4,029,500	EASY	ALL
9	ジョジョの奇妙な冒険 (花京院)	3,197,900	EASY	ALL
10	ジョジョの奇妙な冒険 (アヴドゥル)	2,954,300	EASY	ALL

ゲームプラザ・ヴィクトリア ☆＝4 (58)

北海道札幌市南区澄川4条3－3－6 ☎(011)813－6025

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ぐわんげ	35,911,387	VHA DDPとうざあ	ALL 賀茂源助 29011枚 B×5
2	鉄拳T.T	1′52″81	ぶれむーにせぼうぇ	ALLポールとニーナ
3	ストリートファイターⅢ3rd	4,842,400	HIRO	ALL まこと
4	ビートマニア4thMIX	2,979	NKM	ALL コース6 エキスパート
5	スパイクアウトF.E	449,225	OSC OLE	テンシン 20K D
6	全日本プロレス2	161,045	VHA－DKM	ALL ジェフリー
7	ストリートファイターⅢ3rd	2,133,600	龍王	ALL ショーン
8	ギガウイング	[illegible]	VHA DDPどうざあ	ALL 雷近 残り×2 B×7
9	サイキックフォース2012	2′16″79	AYA	ALL ウェンディ
10	D.D.R 2nd MIX	募集中!	ヴィクトリア	ALL アナザー

ファンタジーゾーン夢らんど ☆－2 (8)

北海道旭川市大町1条3丁目オークビル2F ☎(0166)53－5332

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳T.T (ポール・吉光)	1′20″98	俺、今回パス	ALL
2	武力 (ロン・ハイロン)	1′07″67	さすらいの[illegible]	ALL
3	ストリートファイターEX2PLUS (ほくと)	2,064,700	ASR	ALL
4	ストリートファイターEX2PLUS (シャロン)	1,636,200	伊藤 翔	ALL
5	ストリートファイターⅢ3rd (豪鬼)	5,668,000	T･K･T	ALL
6	ストリートファイターⅢ3rd (リュウ)	5,289,800	MARS◇REI	ALL
7	ストリートファイターⅢ3rd (ヒューゴ)	3,415,900	藍	ALL
8	ストリートファイターⅢ3rd (ヤン)	4,619,800	MARS◇REI	ALL
9	ストリートファイターⅢ3rd (レミー)	3,749,300	T･K･T	ALL
10	グラディウスⅣ (4番装備)	1,231,100	最近さぼりぎみ	2 7 ㊣

レタス702 ☆3 (4)

北海道札幌市北区7条西2－15－1 TMビル1F ☎(011)737－6165

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	武力	59″77	BREM こせBOJ[illegible] こパワ 使用	ALL ロブ パイソン使用
2	ガンバード2 (ハルヒロ)	2,547,300	T3 ATS [illegible] (こりんず)	2周ALL ㊣ 残×0 B×1
3	ガンバード2 (マリオン)	1,730,700	BREM (にせBO[illegible]コロ)	2－5 ㊣ 1周目1ミス
4	ガンバード2 (アイン)	1,535,600	攻めて勝てるコロ	2－5 ㊣
5	ショックトルーパーズ 2ndスカッド (エンジェル)	22,605,280	金粉ショ[illegible]	ALL
6	ゾンビリベンジ	804,580	村井の弟子 OSC－DEB[illegible]	ラストボス
7	鉄拳T.T	1′53″55	BREM にせBOJ キレコロパワー使用	ALL
8	ガルフストーム	10,000,000＋α	T3 ATS[illegible] 冒険してもいいコロ	8－1 ㊣
9	ガルフストーム	10,000,000－α	腹黒[illegible] ダン[illegible]のコロ	8 2 ㊣
10	ガルフストーム	10,000,000－α	BREM－ナデシコ 本編の嫌いなルリ好き	8－3 ㊣

ゲームセンター・ドリーム ☆＝0 (51)

宮城県仙台市青葉区中央2－1－17東四ビルB1F ☎(022)224－1046

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	怒首領蜂 (TYPEA－L)	6/3,013,160	ヤキソバンDX 残5まで1ミス	ALL 1周2億点 残4
2	ガンバード2 (アルカート)	4,144,600	バイキン	ALL 連付
3	ガンバード2 (アイン)	3,380,200	100万足りません。	ALL 連付
4	ストライカーズ1945Ⅱ (モスキート)	2,872,700	CF－SSS	ALL 連付
5	ストライカーズ1945Ⅱ (ライトニング)	2,928,800	NCL TND	ALL 連付
6	エスプレイド (美作いろり)	28,087,510	LGD－OF－DOG	ALL 5 6
7	グラディウスⅣ (G4A、FF)	1,720,200	なぱ	3－5 連付
8	グラディウスⅣ (G1、FF)	1,441,000	インチキを直せ！	3－3 連付
9	レイストーム (R GRAY1)	14,923,650	RSS	ALL 5機設定
10	バーチャロンO.T Ver5.4	3′44″85	HEK－417	ALL 2本設定 アファームドB

中央プラザ鷺宮店
東京都中野区鷺宮 3－19－15ダイアパレス1F ☎(03)3336－4048

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング	181ヶ5524億1443万5400	SYU－瞬丸	信之介
2	ギガウイング	88ヶ4172億3522万5410	NAK	アイシャ
3	ガンバード2	319,600	AAA	タビア 1－4
4	ストリートファイターⅢ3rd	2,042,100	S♡N	ユリアン
5	ストリートファイターⅢ3rd	1,743,000	CAP	レミー ラスト
6	ストリートファイターZERO3	1,032,100	CPS	豪鬼 V－ISM
7	鉄拳T T	31連勝	YAS	花郎 キング
8	鉄拳T T	22連勝	YAS	雷武龍 島平八
9				
10				

荏原ゲームコーナー ☆－0 (435)
東京都品川区旗の台 3－12－3 ☎(03)3781－4359

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	RCでGO!（オンロード・初級）	2′57″530	EGC－㊍MKZ	ALL
2	RCでGO!（オンロード・中級）	3′29″229	EGC－㊍MKZ	ALL
3	RCでGO!（オンロード・上級）	4′41″129	EGC ㊍MKZ	ALL
4	バーチャロンO.T Ver 5.4	1′48″82	EGC－㊍MKZ	ALL
5	ストリートファイターⅢ3rd（まこと）	7,867,400	MIU	ALL
6	ストリートファイターⅢ3rd（リュウ）	7,642,100	TAKA	ALL
7	ストリートファイターⅢ3rd（ケン）	3,818,600	よっち	ALL
8	餓狼伝説W A（山崎）	6′05″35	TAKA	ALL
9				
10				

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆＝28(363)
東京都豊島区巣鴨1－15－1ミヤタビルB1F&B2F ☎(03)3943－6735

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ぐわんげ（小雨）	32,912,746	[illegible]サークル KP、NE	連付 ALL
2	メタルスラッグX	6,520,480	桃組ももぞのあおい	ALL ノーミス
3	鉄拳T.T.	59″11	MFC 星白金あつし	[illegible] ALL [illegible]
☆	500GP（ポールリカール）	2′31″605	ZBL－LED rf	ALL
☆	500GP（スズカ）	2′56″305	FRE－06－ZIN	ALL
☆	500GP（ヘレス）	3′16″235	FRE－06－ZIN	ALL
★	ファイティングレイヤー（クレメンス）	1,640,600	コンボパワー SRP NTS	連・同付 ALL
8	ファイティングレイヤー（雪舟）	3,029,300	来店記念 INDICK－HIE	連・同付 ALL
9	ファイティングレイヤー（ラン）	2,314,700	INDICK－HIE	連・同付 ALL
10	グラディウスⅣ（6番）	1,985,100	菅谷君	3－9 連付

ジョイフルランドヒノーズ下井草 ☆＝3 (34)
東京都杉並区下井草 2－44－7 ☎(03)3399－2155

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテントマディ	89,278,25	クリアしただけ	ノーミス
2	Gダライアス	35,316,530	STT④	ALL ぼろぼろ
3	ビートマニア4thMIX（エキスパートNO.1）	1,468	お母さんこれから宜しくネ！ちくわちゃん	中村総に決定！ AAA
4	ビートマニア4thMIX（エキスパートNO.2）	1,736	家族写真終わってる！ちくわちゃん	[illegible] AA
5	ビートマニア4thMIX（エキスパートNO.3）	2,524	クーラー直してよ！ちくわちゃん	マジ店内暑いよ！ AA
6	ビートマニア4thMIX（エキスパートNO.4）	2,285	仕事後のビールが楽しみ！ちくわちゃん	AA 汗だくになるかっな
7	ビートマニア4thMIX（エキスパートNO.6）	3,130	Yちゃん店長いぢめないで・ちくわちゃん	AA 牛尻にひかれても、いけどネ！
8	ポップンミュージック2	300,000	店長改め まるちゃん♡ ちくわちゃん	ガーリ×3曲
9				
10				

タイトーイン町田店 ☆－6 (293)
東京都町田市原町田 6－14 8 ☎(042)728－8693

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ3rd（春麗）	5,316,100	[illegible]	ALL MSF
2	ストリートファイターⅢ3rd（Q）	7,077,700	XERO	ALL MSF
3	ストリートファイターⅢ3rd（トゥエルヴ）	6,958,600	七丸 コンプリ宮ちこう～	ALL MSF
4	ストリートファイターⅢ3rd（アレックス）	7,428,500	ASM	ALL MSF
☆	ストリートファイターⅢ3rd（豪鬼）	8,695,100	ASM	ALL MSF
6	ストリートファイターⅢ3rd（オロ）	7,757,800	WARRIOR	ALL MSF
☆	ストリートファイターⅢ3rd（ヒューゴー）	7,005,400	JBL－BANちょ	ALL MSF
8	ストリートファイターⅢ3rd（リュウ）	6,758,800	もっと上てるのに申請してくれません	ALL MSF
★	ジョジョの奇妙な冒険（チャカ）	2,599,500	EXS	ALL
10	グリッドシーカー	1,914,470	無人君vsお自動さん（金借して♡）	ALL F－14X使用

TiLT神保町 ☆－1 (435)
東京都千代田区神田神保町 2－14－4 ☎(03)3262－2823

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	19XX	11,508,200	DLT	ALL 残2 連付 [illegible]
2	19XX	8,220,000	MBK	ALL 残0 連付 [illegible]
3	グラディウス	2,124,700	さぶちゃん	連付
4	ケイングランド		スコア募集中！	
5	バトルバクレイド		スコア募集中	
6	バトルギア（普級）	3′14″472	541	CP9A MT
7	バトルギア（上級）	2′48″419	SGC	CP9A MT
8	バトルギア（超上級）	3′26″800	B G	BNR8枚 MT
9	ジョジョの奇妙な冒険（承太郎）	1,272,400	盗まれたデジカメプ－	ALL
10	ダライアス外伝	12,205,740	BLACK OUT	ALL

Jogo江古田店 ☆＝4 (200)
東京都練馬区旭丘1－71－10 ☎(03)3954－9261

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳T T	1′11″48	女キャラ死ねや489	ALL ポール 平八
☆	ストリートファイターⅢ3rd（ユン）	9,254,300	ぼーず	ALL
☆	ストリートファイターⅢ3rd（トゥエルヴ）	8,194,400	ブロッキングできない鳩はダレ？ボクさQ	ALL
4	ストリートファイターⅢ3rd（Q）	7,083,400	クエスチョンクエスチョン君は誰？僕へボQ	ALL
5	ビートマニア4thMIX（エキスパートスペシャル）	2,213	えび	ALL ピカ76%
6	ビートマニア4thMIX（エキスパートオリジナル）	3,093	えび	ALL ピカ72%
★	ストリートファイターZERO3（さくら）	7,659,600	ゴリ中鳩	[illegible] ISM
★	ストリートファイターZERO3（リュウ）	7,189,100	江戸っ鳩 もう満足しました）	[illegible] SM
9	ストリートファイターEX2（ハヤテ）	3,355,600	負け鳩	ALL
★	ストリートファイターEX2（ブランカ）	3,088,500	地井 敬 中段技が目にしみる	ALL

ゲームコーナー・フジ ☆ 6 (322)
東京都葛飾区新小岩1－50－8 ☎(03)3652－0670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2PLUS（C・ジャック）	2,075,400	GSM つる	ALL [illegible]付
2	ストリートファイターEX2PLUS（ガイル）	2,022,000	URA	ALL [illegible]付
3	餓狼伝説W A（山崎）	3′59″18	みしまきょう	ALL [illegible]なし
4	ぐわんげ（源助）	7,794,598	ふるふる	ALL [illegible]付
5	ぐわんげ（小雨）	9,191,554	みまみま	ALL [illegible]付
6	ストリートファイターⅢ3rd（ヒューゴー）	2,678,200	Mr OAX	ALL [illegible]なし
★	ワールドヒーローズ2JET（リョウコ）	247,72	GSM つる	ALL [illegible]付
★	ストリートファイターEX2（七瀬）	3,189,600	G M C ZFC URA	ALL [illegible]付
9	ストリートファイターEX2（ほくと）	3,120,400	あと5年はかかりそう	ALL [illegible]付
10	ストリートファイターⅡ（ザンギエフ）	1,659,100	止るまでやります。	ALL [illegible]付

G'－Model神保町店 ☆＝2 (4)
東京都千代田区神田神保町1－26 ☎(03)3293－9349

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ぐわんげ（シシン）	36,736,020	はまー	ALL 金・38991
2	ぐわんげ（桜小雨）	28,059,699	はまー	ALL 金・23369
3	ぐわんげ（賤波源助）	29,958,760	はまー	ALL 金・21127
4	ギガウイング（信之介）	180ヶ9132億241万3080	目標達成 SYU 瞬丸	AL 残1 ボム6
5	ギガウイング（シュトッグ）	[illegible]	超安堵!! SYU 瞬丸	AL [illegible] ボム2
6	ギガウイング（アイシャ）	86ヶ650億6762万9990	あっう[illegible] 星見人★KOBA KAN	AL 残ボム2
7	ギガウイング（ルビー）	148ヶ[illegible]	超しいカげん！SYU 瞬丸	[illegible]
8	ガンバード2（タビア）	1,224,700	[illegible] KAN	2－1 [illegible]
9	ファンタンゾーン	27,784,820	[illegible]星見人★KOBA KAN	RD50 [illegible]
10	バトランティス	419,860	おやじ	St 21

ゲーム倶楽部大船店 ☆=2 (46)

神奈川県鎌倉市大船1－23 28万屋ビル1F ☎(0467)44－1963

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	クラティウスⅣ (4番装備)	1,740,500	Fes	3 5
2	鉄拳TT	2'57"70	もっと1人用やりたいな	ALL ISTボール 2ndガンジャ.ク
3	武力 (ロブ・パイソン)	58"66	OSG-1 Y	ALL
4	テトリス ザ グランドマスター	10'20"05	JIN	GM
5	ストリートファイターEX2PLUS (サガット)	1,582,400	OSG－1 Y	ALL シャドウガイスト真ベカ?あり
6	ストリートファイターEX2PLUS (ガイル)	1,405,800	チキンガイル	ALL
7	ストリートファイターEX2PLUS (C ジャック)	1,224,300	隠しキャラって3人だけ?	ALL
8	ストリートファイターⅢ3rd (レミー)	3'332,700		ギル負け
9				
10				

ゲームセンターUFO伊勢原店 ☆=0 (132)

神奈川県伊勢原市伊勢原1－4－23 ☎(0463)94－4519

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッション	1,331,090	CKN	スペシャル
2	ビートマニア4thMIX	1,356	YONE	ストリート
3	ビートマニア4thMIX	1,680	YONE	ボーカル
4	ビートマニア4thMIX	2,455	YONE	テクノ
5	ビートマニア4thMIX	2,121	YONE	スペシャル
6	ビートマニア4thMIX	1,794	YONE	アナザ
7	ビートマニア4thMIX	2,998	YONE	ホリブル
8	テトリス・ザ・グランドマスター	11'36"75	KYO	
9				
10				

ハイテク遊園ニュースター ☆=1 (5)

山梨県甲府市国母5 20－16 ☎(055)228－8923

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ3rd (まこと)	8,339,700	へ・#489	ALL MSF900までやる
2	ビートマニア4thMIX エキスパート、ボーカル	1,694	TAZY	
3	ビートマニア4thMIX エキスパート、ボーカル	2,317	YOSY	
4	テトリス ザ グランドマスター	12'44"96	清水	GM
5	テトリス ザ グランドマスター	12'51"81	A W	GM
6	グラディウスⅣ (3番)	701,300	GGK	2 2
7	グラディウスⅣ (6番)	681,800	GGK	2 2
8	ギガウイング (雷迅)	73兆1454億1476万1230	MIY	ALL
9	ギガウイング (ポーチカ)	59兆7388億639万2740	式部 舜	ALL
10	ストライカーズ1945Ⅱ (疾風)	2,200,500	牛山東條角田	2－6

夢空間ファンタジー ☆=0 (18)

長野県茅野市ちの2732－1 ☎(0266)72 5339

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッション	1,006,890	遂にミリオン F.M	⑦→⑦→⑤→⑤
2	ストリートファイターEX2PLUS ㊥ (ガルダ)	1,711,300	何故にキャラ別無しか 園長	ALL
3	マジカルミ キーテトリス (アップタウンモード)	87,080,900	ANP氏来店希望! NSZ	ラストボス
4	ストリートファイターⅢ3rd ㊥ (まこと)	8,244,000	NSZ	ALL
5	ストリートファイターⅢ3rd (チェンリー)	5,583,500	るきふぇる	ALL
6	ストリートファイターⅢ3rd (ごーき)	5,095,800	あすたろと!?	ALL
7	ストリートファイターⅢ3rd (エレナ)	4,444,300	あと100点! 園長	ALL
8	ストリートファイターⅢ3rd (Q)	4,439,000	あすたろと?	ALL
9	ストリートファイターⅢ3rd (ケン)	4,624,600	IZA氏来店希望! あすたろと!?	ALL
10	ストリートファイターⅢ3rd (いぶき)	4,118,100	キャサ夫氏来店希望! 園長	ALL

プレイシティキャロット松本店 ☆=1 (62)

長野県松本市中央1 3－7セントラルビルB1F ☎(0263)35－6744

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	ストリートファイターⅢ2nd (エレナ)	8,270,700	タコ太	ALL 連付
★	ストライカーズ1945Ⅱ (ライトニング)	3,039,900	H.K	ALL 連付 残×2 B×2
3	ガンバード2 (アイン)	2,905,800	㊥おさる	ALL 連付 10万×4
4	ガンバード2 (バルピロ)	1,700,900	優勝者に負けた優勝者に負けた優勝者に負け	2－5 連付
5	ガンバード2 (ヘイコブ)	1,368,900	看た先生	2－4 連付
6	ギガウイング (ヴィーダ/シュタント)	97兆1648億3934万9660	U交通(株) 営業期間限定	ALL 連付
7	ぐわんげ (源助)	18,320,571	山崎一夫	ALL
8	ぐわんげ (シシン)	11,259,746	グレート ムタ	ALL
9	ぐわんげ (小雨)	10,603,173	天山広吉	ALL
10	戦国ブレード (ハガネ)	918,400	山崎一夫フリーク	2－1 連付

P.C立川店 ☆=9 (23)

東京都立川市柴崎町3－3－9 ☎(042)524－1156

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ぐわんげ (加茂源助)	21,464,708	斜確定? ACS－ZTK BEF	ALL 会長 それゲロメル
2	ぐわんげ (柊小雨)	18,652,467		ALL B×2
3	ぐわんげ (シシン)	42,134,706	これでデカ字だったらACF確定!っつーか	ALL TOMOさんゴメンカ
4	バトライダーVer B	25,266,270	メンバーいなさげ なんすADS J J	ALL 初見 取!大+無理っす
5	テトリス ザ グランドマスター	10'30"15	YKK スマタくんムキャキャ	GM 金が続かねー
6	ガーディアンフォース	14,507,750	撤収記念 6番弟子	ALL あゆなし 井上師匠×14
7	ワンダー3 (チャリオット)	4,240,600	www.geocities.co.jp/Playtown Domino 5654	
8	ポップンミュージック2	279,812	?POK	ALL
9	スーパーパズルボブル (1人でパズル)	113,160,640	HAL	ALL
10	ストリートファイターEX2PLUS (春麗)	1,495,700	いなざくら うに丸 オトトイキャガンーズ	ALL P×3←笑。 まだまだアイトング

プレイスポットすーるぽん ☆=0 (58)

東京都渋谷区渋谷1－27－1 ☎(03)3407－7313

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	ストリートファイターEX2 (ハヤテ)	3,383,000	角	ALL ※遅連無し
2	ストリートファイターEX2 (ガイル)	3,073,100	CST㊥	ALL ㊥㊥ 勝手に送ってごめんね
★	ストリートファイターEX2 (ケン)	3,361,200	CYCLONE NEC㊥	ALL ※遅連無し
4	ストリートファイターEX2 (ガルダ)	3,746,200	島原香しましょうか♥ SSC VAP	ALL
★	ストリートファイターEX2 (バルログ)	3,424,600	島原香しましょうか♥ SSC－VAP	ALL
6	ストリートファイターEX2 (春麗)	3,255,200	島原香しましょうか♥ SSC VAP	ALL
7	ガンバード2 (マリオン)	1,193,400	サッチー ミッチー 仲よく	2 1 ～4機設定 ㊥
8	D&D®S.O.M.	3,373,003	K.T氏	ALL フィルター すごく昔のスコアー
9	ボンバーマンワールド	2,269,900	どっから見てもただのおじさん。	ALL
10	スラッシュラリー	3'07"08	ハメ撮り ファンクJr	パリダカール

AMランド・ケンタゴン ☆=5 (13)

東京都新宿区百人町1－10－7 ☎(03)5386－2460

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	グラディウスⅣ (5番装備)	2,317,400	TWT－KOU	ルーE6面 2周目4ミス
★	ガンバード2 (タピア)	4,663,400	コイン嫌いやっぱり HPC SDD－DON	ALL 使用ボム×1 1周155万
3	ガンバード2 (マリオン)	4,516,100	H K	ALL
4	ギガウイング (シュトック)	229兆6800億2659万2540	倍率低すぎ へたれ㊥㊥㊥	ALL 1.5.6面ヘタレ
5	ギガウイング (雷迅)	173兆6152億3825万5640	SYU 瞬丸	ALL 残B×6
6	ギガウイング (アイシャ)	161兆3922億941万450	TSY－YU	ALL
★	レイディアントシルバーガン (ステージ2)	22,344,490	T3 WIZ	ALL ㊥
★	レイディアントシルバーガン (ステージ4)	26,509,170	T3－WIZ	ALL
9	ストリートファイターⅢ3rd (カン)	5,534,700	なおき	ALL Total×S
10	ストライカーズ1945Ⅱ (震電)	3,080,400	SYG 中野龍三	ALL 残3 ㊥

東京レジャーランド小岩店 ☆=7 (35)

東京都江戸川区南小岩8－15－3 ☎(03)5668－8411

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	ザ・ハウス オブ ザ デッド2	249,850	TYL－ちょい もってないかも	ALL 2面ハクノンビ 2面ALLコンボ
2	クレイジータクシー (GUS使用)	$97,384.42	D M DIP	GUS使用 236人
3	パカパカパッション	1,257,080	YTM－RYP	ALL ヤノ×0 95－93－95－93
4	ストリートファイターⅢ3rd (エレナ)	2,063,200	KOS－GHC	ノークリ
5	ストリートファイターⅢ3rd (まこと)	8,597,600	GSM－㊥	ALL まこと超落ち
6	ストリートファイターⅢ3rd (春麗)	3,713,700	KOS－GHC	ALL 春麗まだまだ
7	ビートマニア4thMIX (EXホリブル)	2,828	KOS－エミール エルハス	1169 490 144－22－22
8	ときメモ対戦ぱずるだま	2,001,400	夕子KURA²	ALL 片桐21連鎖
9				
10				

トライアミューズメントタワー ☆=25 (92)

東京都千代田区外神田4－3－10 ☎(03)5295－2345

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	アルゴスの戦士	9,912,380	AZJ RVF－HS	ほんとは 千万いってた
2	ぐわんげ (柊)	28,649,688	らをー	ALL 金22806
3	RCでGO! (オンロード初級)	3'00"981	SSP ItA AJK 久遠寺阿知花	最高速車
4	ビートマニア4thMIX (ハード)	823,204	Kanon属性母部部長 兼アイス部トミヤマ	PB×4 ニューメイクーラサー→かかって→ノーダ
☆	線脳 (vs CPU)	34,203,683	LOG	ALL シンラ
6	バトルバクレイド 新VER (上級)	71,725,060	6面がエラー	ALL 9号機
7	ギガウイング (ポーチカ)	201兆7765億3630万1760	タメシュ ター K K	ALL ボムノ 1面ボロボロ
☆	ギャルズパニックS2	4'19"44	えみる	ALL もう限界
★	ガンバード2 (ヘイコブ)	4,326,500	GAP	ALL MAX63 使用B2 1周160万
10	フェリオス (ハード)	1,235,480	夫理剣聖TEN	ALL ㊥ 1年ぶり

ゲームセンター・ポパイ ☆=5 (5)

東京都足立区綾瀬4－9－31 ☎(03)3620－4873

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング (カーマイン)	138兆4760億5603万2370	TAN N	7面
2	ギガウイング (ヴィーダーシュタント)	118兆419億9749万8790	MTZ	ALL 残×0 B×1
3	バトルバクレイド (5号機)	46,071,890	MND－COTTON100%	6面 アドバンスコース
4	ストリートファイターⅢ3rd (ヒューゴ)	4,155,700	DAC	ALL
5	ストリートファイターⅢ3rd (リュウ)	4,025,700	A・H	ALL
6	ストリートファイターEX2PLUS (ガルダ)	1,509,900	MND COTTON100%	ALL
7	線脳 (対CPUモード)	31,826,678	LIME@師匠名代	ALL シンラ
8	ビートマニア4thMIX エキスパートホリブル	3,095	K U	ALL
9	ビートマニア4thMIX エキスパートアナザー	2,644	K U	ALL
10	ビートマニア4thMIX エキスパートスペシャル	2,190	K U	ALL

ハイスコア通信 お店から

●**ゲームプラザ・ヴィクトリア(北海道)**
只今ホームページ作成中!!ゲームのことなど何か知りたいことがありましたら、メールをください。わかる範囲でお答えします(笑)。
E-mailアドレス viku@spa.att.ne.jp

●**プレイシティキャロット二荒店(栃木)**
悲しいお知らせです。8月末に当店は閉店することとなりました。今まで来店してくださったみなさん、本当にありがとうございました。これからもナムコのお店をよろしくお願いします。
by 戸崎・斎藤

●**ゲームコーナーヤングパレス(千葉)**
キラートマト氏、WAR氏、キラトマ氏のモーニング息子様2名、ご来店ありがとうございます。
by 接待部長より

●**ゲームインSAM蕨東口店(埼玉)**
サムのホームページができました。
http://www5.wisnet.ne.jp/~ark/sam/
アクセスしてね!

●**G-Mode神保町店(東京)**
SFⅢ3rd、鉄拳TT好評稼働中です。SFⅢ3rdは土曜日夕方から大会を行っております。ライターさんも参加されていますので、腕に自信のある方、どしどしお越を!
P.S.瞬丸さん200兆いっちゃえー。
by 桜丸

●**中央プラザ鶯宮店(東京)**
当店にもようやくSFⅢ3rd、鉄拳TTが入りました。ぜひご来場ください。次回のVF3tb大会は8月1日16時より行います(毎月第1日曜日を予定)。どしどしご応募ください。

●**ジョイフルランドヒノーズ下井草(東京)**
店内が少～し暑いのですが、最近扇風機を導入しました。しかし焼け石に熱湯状態?!近日中にもう一台、入荷予定です!あ～～ビールがうまい!!
by はるちゃん店長

●**AMケンタゴン(東京)**
たくさんのスコアありがとうございます。これからもみんな来てね♡

●**遊ingポイント セオラ(滋賀)**
遠征のみなさま(半分常連?!)来店ありがとうございます。場所がわからないときは電話してくださいね。あとグラⅣが2台になりました(7月18日現在)。これで待たずにできます。

●**ゲームスドラゴン(京都)**
D-SCOVERYさん全一おめでとう&ありがとう。N.K.ジョニーさん、GSX400Sさん、いつもありがとうございます。来月もシューティング勢を中心に頑張る予定です。狭い店ですが遠征もお待ちしてます。

●**ジャスコ川西店プレイランド(兵庫)**
暑い中でのご来店、ありがとうございました。秋の声が聞こえて参ります、大勢の方々に楽しんでいただけるお店にしようとスタッフ一同お待ちしております。
by 店員ダメ夫

●**オキモト(広島)**
当店の並びにオキモト音楽教室を併設いたしました。ピアノ、声楽、ソルフェージュ、音楽理論を教えています。ご希望の方には無料体験レッスンも行っています。ぜひご来校ください。
by オキモト店長

●**パリオ(広島)**
最近、スコアラーの方々がこぞってソウルキャリバーにハマってしまって、あんまりスコアが出ません。ねずぎよめ～!8月には中四国九州大会を予定。
by おおつぼ

ヒットゲームBEST10

プレイヤー人気ベスト10 （6/21～7/18集計）

今回	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ストリートファイターⅢ3rd STRIKE	635	カプコン
2	—	鉄拳TAG TOURNAMENT	604	ナムコ
3	—	ストリートファイターEX2PLUS	389	カプコン／アリカ
4	2	ビートマニア4th Mix	258	コナミ
5	5	ダンスダンスレボリューション2nd mix	247	コナミ
6	—	ギターフリークス2nd Mix	245	コナミ
7	3	バーチャストライカー2 ver.99	233	セガ
8	—	ぐわんげ	215	アトラス／ケイブ
9	10	ギガウイング	204	カプコン
10	—	バーチャロン オラタンver.5.4＆ドラムマニア	184	セガ＆コナミ

12位	13位	14位	15位	16位
KOF'98	ジョジョの奇妙な冒険	DDR2nd mixリンクver.	KOF'99	グラディウスⅣ ソウルキャリバー
158	138	115	89	82

インカムベスト10

今回	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ストリートファイターⅢ3rd STRIKE	645	カプコン
2	—	鉄拳TAG TOURNAMENT	577	ナムコ
3	—	ストリートファイターEX2PLUS	336	カプコン／アリカ
4	3	バーチャストライカー2 ver.99	332	セガ
5	2	ビートマニア4th Mix	311	コナミ
6	5	ダンスダンスレボリューション2nd mix	295	コナミ
7	—	ドラムマニア	204	コナミ
8	—	ギターフリークス2nd Mix	193	コナミ
9	10	電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラムver.5.4	164	セガ
10	7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	138	SNK

11位	12位	13位	14位	15位
ジョジョの奇妙な冒険	ぐわんげ	DDR2nd mixリンクver.	バーチャ3tb	ギガウイング
130	120	102	88	84

※(注)ハイスコア掲載店に、月間の①プレイヤー人気中心のベストゲーム②インカム中心のヒットゲームの2種類を10位まで提出していただきました。1位のゲーム10点、2位9点…10位1点として、そのトータルの得点に基づきランキングしています。今回は68店・5月末現在で集計。各店のご協力に感謝します。

ストⅢトップを守る



(東京都 P.N.素敵☆凡人さん)

徐々に淘汰されるストⅢプレイヤー

今月もカプコンのストリートファイターⅢ3rdSTRIKEが1位を守りました。対戦の面白さを追求しつつ納得感の高い仕上がりで、高見を目指すプレイヤーにとっては遊びごたえのある出来になっています。

プレイヤー層は前作よりかなり広がり、うまいプレイヤーが増えました。しかしここにきて半分くらいのプレイヤーが淘汰されてきた感があります。それでも、今残っているプレイヤー層は、年単位で長く遊んでくれそうです。

2位にはナムコの鉄拳TAGTOURNAMENTが入ってきました。久しぶりの本格3D格闘ゲームで、このようなゲームが出ること自体に意義を感じます。今回は前作をベースに、2人のチームで戦うという内容です。チームで戦うだけに、タッグコンボや交代投げなど、交代関連の新しいシステムはなかなか考えられています。

前作を長くやりこんできた人にとっては楽しく遊べる内容になっています。しかし、2人を使いこなさなくてはいけないのが新規参入を難しくしています。新しいプレイヤーを巻き込む爆発力にはやや乏しいかもしれません。

プレイヤー格差が激しいぐわんげ

アトラス／ケイブの「ぐわんげ」は、エスプレイド以来のケイブの本格的シューティング。式神という特殊武器をレバーで操作しながら敵を倒していくのが特徴です。ゲーム内容もこのアイデアをうまく生かしており、ある程度使えるようになれば非常に面白くなります。

ところが、実際には操作が難しいという先入観と、独特の世界観が裏目に出て、取っつきにくく感じる人が多いようです。一方、残り人数がゲージ性なのでわかりにくいのですが、実はたくさん回復する親切設計。結果的に慣れた人にとってはプレイ時間が長くなっています。

実は面白く、結構遊べるゲームなので、このような本格的シューティングこそ多くの人に遊んでもらいたいですね。

来月はお待ちかねのザ・キング・オブ・ファイターズ'99（SNK）が発売されます。

（石井ぜんじ）

H.E.アーサー＆NASA合同集計 ☆0＝(36)

長野県飯山市大字飯山本町1169 ☎(0269)62－3017

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	デイトナUSA2（日バージョン中級）	2'47"02	ざるはま隊長	ハードカMTレスモード完走
2	ギガウイング（カーマイン）	184兆5044億5701万3200	AOM	ALL
3	レイクライシス（WR－01R）	21,460,550	今日は今日でいいのよ NST－DAI	ALL
4	ぐわんげ（シシン）	15,992,322	K S	ALL 金17936
5	ぐわんげ（小雨）	12,670,070	K S	ALL 金6736
6	ぐわんげ（源助）	16,503,769	K S	ALL 金19368
7	弾銃フィーバロン（ノーマルモード）	12,576,672	K S	ALL 残ボム×1
8	ソウルキャリバー（ソフィーティア）	1'06"18	終了	ALL
9				
10				

グリーン・プレイランド ☆＝0（7）

岐阜県高山市西之一色町2－180高山グリーンホテル内 ☎(0577)34－6077

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッション（スペシャル）	1,195,080	DAN&RYU	1cALL
2	パカパカパッション（練習）	74,930	DAN	1cALL
3	鉄拳TT（シュン・エディ）	5'59"61	LIN	1cALL
4	ソウルキャリバー（キリク）	2'41"58	DAN	1cALL
5	ソウルキャリバー（ジークフリート）	2'14"65	DAN	1cALL
6	ソウルキャリバー（ナイトメア）	2'01"64	DAN	1cALL
7	ソウルキャリバー（アイヴィー）	3'15"68	ECG	1cALL
8	ソウルキャリバー（ファン）	2'26"47	ECG	1cALL
9				
10				

アイリン夢空間 ☆＝5（515）

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎(058)327－0218

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳TT（ポール＆ガンリュウ）	58"91	HRS	ALL
☆	ぐわんげ	49,575,258	ごっつええアナル	ALL
☆	スーパーパズルボブル（人でパズルマン）	676,692,610	SOLID S.S	ALL
★	トライゴン（連付）	2,958,510	浮呆痴楞 虎井権太NG	ALL
5	ストリートファイターEX2（バルログ）	3,327,300	☆CATS きみちゃん	ALL
6	ストリートファイターEX2（ガルダ）	3,662,200	G CRUSH－ブロン	ALL
7	ストリートファイターEX2PLUS（ガルダ）	2,416,800	G CRUSH・ブロン	ALL
8	グラディウスⅣ（2番）	8面	5面やっと抜けました＝重単Nひろし	1－8
9				
10				

オレンジハットとなみ ☆＝0（2）

富山県砺波市新又147－1 ☎(0763)33－1863

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2PLUS（ケン）	1,732,100	CRO	ALL
2	ストリートファイターEX2PLUS（リュウ）	1,544,500	CRO	ALL
3	ストリートファイターEX2PLUS（チュンリー）	1,410,000	CRO	ALL
4	ストリートファイター（D・ダーク）	1,570,200	T S	ALL
5	鉄拳TT（吉光、ロウ）	4'56"65	S Y	ALL
6	鉄拳TT（仁、ブライアン）	7'02"21	N T	ALL
7	鉄拳TT（レイ、エディ）	7'22"33	NAO	ALL
8	ぐわんげ（源介）	15,394,861	SITA	ALL
9	ぐわんげ（小雨）	12,294,144	TIK	ALL
10	ぐわんげ（シシン）	12,568,036	SAD	ALL

ゲームプラザ・イエローハット ☆＝0（174）

愛知県名古屋市中村区則武1－11－9 ☎(052)453－5857

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳TT（ポール、仁）	2'01"35	1スプレカメラマン ZKS－名人（偽）	ALL
2	鉄拳TT（ポール、平八）	2'23"95	えくすたあ	ALL
3	武力（ロブ）	1'11"41	KAI	ALL
4	ぐわんげ（シシン）	3,076,144	ヘボマン	5面ボス
5	ぐわんげ（源助）	2,632,170	氷のくん	5面ボス
6	ぐわんげ（小雨）	1,090,608	ABE	4面ボス
7	ストリートファイターⅢ3rd（エレナ）	3,679,700	タイ像	ALL S・Qあり
8	DDR 2ndMIXリンクVer（ハード、マニアック）	181,468,100	だんすくん	4曲設定
9	パカパカパッション2		入荷してません。	頭悪いよ。
10				

アバババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店 ☆=7 (34)
大阪府大阪市北区天神橋3－9－11 クランピア天神ビル1F ☎(06)6357－6677(アバババ天神橋店)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳T.T	1′48″01	J.T	ALL ポール・ブライアン
2	ストリートファイターⅢ3rd (アレックス)	4,915,600	給料日	ALL ◎
☆	ガンバァール (ビギナー)	185,427	岩男	ALL ◎
4	ギガウイング (ポーチカ)	183兆1791億2133万7560	サボリすぎ。みよすぎ。	ALL ◎
★	グラディウスⅣ (4番)	2,409,000	CYG	4周目4面.◎.◎
6	テトリス ザ グランドマスター	10′31″51	AXIOM－H・Y®	G M 前半5′29
7	鉄拳3 (ブライアン)	1′00″91	オーガ10連敗 J.T	ALL ◎ ◎
★	極上パロディウス (ひかる)	4,807,100	H・M	ALL ◎ 1周238万
9				
10				

チャレンジャー関大前店 ☆=1 (96)
大阪府吹田市千里山東1－14－2 ☎(06)6389－8072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ (3 F)	2,061,400	FTY－720	3 9
2	バトルギア (驚級リバース)	3′31″457	L.C	CP9A AT
3	バトルギア (超初級)	2′30″876	L.C	CP9A AT
4	ぐわんげ (小雨)	7,873,253	ヒマな人 (5584枚)	ALL クリアしただけ
5	ドラムマニア (ノーマル)	10,430,760	TKO	ALL
6	キャプテントマディ	+76729.25	他に方法が無かったんです。	ラストボス
7	クイック&クラッシュ	4,455	まじめにやっているのか？	
8	バトルギア (超驚級)	3′33″777	ATO	CP9A MT
9				
10				

GAME・AMZA11 ☆=0 (14)
三重県熊野市木本町620－1 こまや2F ☎(05978) 9－0970

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳T.T	10′51″11	SK.	ジュン タイガ
2	鉄拳T.T.	4′21″50	E・H・M!!	ミシェール・ジュリア
3	ストリートファイターⅢ3rd	3,257,200	E・H・M!!	ケン
4	ストリートファイターⅢ3rd	1,850,800	E・H・M!!	ヒューゴー
5	ストリートファイターⅢ3rd	1,275,500	E・H・M!!	ネクロ
6	ストリートファイターⅢ3rd	2,852,800	E・H・M!!	オロ
7	ストリートファイターⅢ3rd	3,315,500	U16	ユリアン
8	ストリートファイターⅢ3rd	2,912,900	E・H・M!!	レミー
9	ストリートファイターⅢ3rd	4,736,000	かつし	リュウ
10	ストリートファイターⅢ3rd	3,975,400	E・H・M!!	豪鬼

ゲームセンター・ピノキオ&ベルフィーユ ☆=3 (42)
兵庫県明石市本町1－1－26 ☎(078)917－5685

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳T.T (ポール・ロウ)	2′11″45	LIR・[illegible]	ALL
2	ギターフリークス2ndMIX (ノーマル)	60,849,100	Kum	ALL
3	キャプテントマディ	+95,846.10	H M	ALL
4	ギャルズパニックS2	5′18″44	SIN	ALL
5	RCでGO! (オンロード 初級)	3′27″464	123(カメノコ)	ALL
6	ストリートファイターⅢ3rd (まこと)	8,020,900	流星野郎シルバー	ALL
7	ストリートファイターⅢ3rd (ゴウキ)	4,430,100	[illegible]	ALL
8	ストリートファイターⅢ3rd (エレナ)	3,390,200	誰でもエレナ使わせてやる	ALL
9	ビートマニア4thMIX (EX.Horrible)	3,038	AKI	ALL
10	ビートマニア4thMIX (EX Techno)	2,527	AKI	ALL

タウンスポット・プレイランド ☆=27(239)
大阪府茨木市中津町4－3 ☎(0726)37－5311

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ドラムマニア (ノーマル)	15,790,980	A.C.R Kammy	ALL
☆	バトルギア (初級)	2′18″084	CYCLONE－HURRICANE	ALL スープラ
3	ストリートファイターⅢ3rd (ユリアン)	6,451,000	マウント斗羽	ALL
4	鉄拳T.T. (ファラン・ポール)	1′33″86	ANA	ALL
5	ストリートファイターⅢ3rd (アレックス)	6,045,500	じょ ゆ～	ALL
6	ビートマニア4thMIX (EX・ボーカル)	1,810	IC??コーラ魔人	ALL
7	ストリートファイターEX2PLUS (ガルダ)	1,700,300	KOS－GHQ	ALL
8	グラディウスⅣ (4番)	2,294,500	CYG	1c 4 2
☆	ビートマニア4thMIX (EX・HORRIBLE)	3,239	IC??コーラ魔人	ALL
10	怒首領蜂 (Cタイプ・レーザー)	500,308,920	仲道専用ハンタリ レーザー強化尊師無罪	2周ALL 残×2 2-5ボスで2ミス

遊ingポイント・セオラ ☆=6 (15)
滋賀県草津市大路1－7－12 ☎(077)562－0428

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ (2番装備)	1,986,500	[illegible]	4 2 FF
2	グラディウスⅣ (3番装備)	2,976,100	DISCOVERY	4－6 FF ◎
3	グラディウスⅣ (4番装備)	2,160,600	CYG	3－9 FF ◎
4	武力 (ロブ)	1′03″44	SGL－ADD－OH!!	ALL
5	ゾンビリベンジ (スティック)	1,490,490	SGL ADD OH!	ALL
6	ストリートファイターEX2PLUS (ガルダ)	2,028,900	N・Kジョニー	ALL
7	ギガウイング (アイシャ)	[illegible]	GSX400S	ALL 1P側 残×2 B×6
8	ギガウイング (シュトック)	[illegible]	今日はよ ましょう G T [illegible]	ALL 1P側 残×0 B×0
9	ビートマニア4thMIX (ハードコア)	775,666	Afro	ALL
10	ビートマニア4thMIX (ホリブル)	3,210	CB	ALL

ジャスコ川西店プレイランド ☆=5 (25)
兵庫県川西市小花1－6－16 ☎(0727)59－7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	[illegible] (ロック)	1,797,200	DAN	ALL 白ベガあり
2	メタルスラッグX (エリ)	6,398,420	ラスボス	残×0
3	ストリートファイターⅢ3rd (リュウ)	6,125,700	AHE	ALL XS
4	ストリートファイターⅢ3rd (ノミー)	4,426,000	JKP－うえぽん	ALL SS
5	ストリートファイターⅢ3rd (ケン)	5,884,100	マサル	ALL XS
6	ストリートファイターⅢ3rd (いぶき)	5,772,700	トヨカズ	ALL XS
7	ティンクルスタースプライツ (リアリーナ・ティルノ)	3,164,266	H.Uくんです ゾッド 使い	ALL 59Hits
8	ティンクルスタースプライツ (ハイパーヤン・ヤンヤン)	2,777,162	ヤンヤンだもん！(H.Uくんかも)	ALL 58Hits
9	エスプレイド (JB)	19,912,730	石田	ALL 残×1 JB－5th
10	ストリートファイターEX2PLUS (ほくと)	1,708,400	WEAPON	ALL 白ヘカあり

ゲーマーズハウス・ガンマ ☆=2 (11)
大阪府池田市石橋1－8－10ステーションプラザ3F ☎(0727)62－6780

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド (J－B)	34,615,520	YMG	ALL 4 6 350万落ちっす。
2	ストリートファイターEX2PLUS (ダラン)	1,600,000	まにあっく	ALL
3	ストリートファイターEX2PLUS (ザンギエフ)	1,415,200	[illegible]	ALL
4	一国戦記	5,085,800	一国戦記の攻略やってよにあっく	ALL 諸葛亮
5	ティンクルスタースプライツ	2,914,744	二台目－®	ALL 42HIT
6	すんすん教の野望	515,260	毒舌ボンブトーク ◎ 初クリア	28面
7	フィグゼイト (カルホーン)	2,743,110	◎	2－7
8	フィグゼイト (アガサ)	1,519,880	初クリア ◎	2－3
9				
10				

GAME'S Will ☆=27(480)
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20－1 ☎(075)711－1435

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ゾンビリベンジ (スティック)	1,792,960	[illegible]	ALL
☆	RCでGO! (オンロード・初級)	2′45″313	ヒゲ	ALL
☆	RCでGO! (オフロード・初級)	2′58″029	FGM [illegible]	ALL
4	ストリートファイターⅢ3rd (ゴウ)	8,891,600	L2A CYO	ALL [illegible]
5	ストリートファイターⅢ3rd (トゥエルブ)	8,103,000	ツガ夫	ALL [illegible]
6	ストリートファイターⅢ3rd (ヤン)	7,827,600	ネネちゃん	ALL [illegible]
7	ぐわんげ (シシン)	24,830,968	AFO	ALL B－4 1
8	全日本プロレス2	146,950	マスク屋くん	ALL 川田利明
★	テトリス・ザ・グランドマスター	9′24″70	NOV	ALL GM
★	ジョジョの奇妙な冒険 (影ディオ)	1,643,800	FGM [illegible]	ALL [illegible]

ゲームセンター・パスカル大福店 ☆=30(61)
岡山県岡山市大福134－4 ☎(086)282－6667

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ビートマニアⅡDX	809,380	ZZZあいくち	アナザー
☆	ギターフリークス2ndMIX	123,077,000	XY	ノーマル
3	ビートマニアⅡDX	3,632	FIRE	EX スペシャル
4	ドラムマニア	12,620,900	FIRE	エキスパートリアル
☆	ストリートファイターⅢ3rd	8,199,200	ZZZあいくち	ALL Q.M.S F
6	ストリートファイターEX2PLUS	1,698,800	F.[illegible]	ALL Dダーク
☆	ギターフリークス2ndMIX	113,848,400	XY	エキスパート
8	ドラムマニア	37,741,790	FIRE F版着用)	ノーマル
9	ドラムマニア	36,592,340	ZZZあいくち	リアル
☆	ビートマニア4thMIX	1,831	ZZZあいくち	ホーカル

コスミックプラザABC ☆=6 (112)
大阪府寝屋川市早子町18－14 ☎(0720)23－1160

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ3rd (まこと)	7,454,700	JMC－BBC	ALL M.S.F
2	ガーディアンフォース	9,752,050	PPC	ALL 5機設定 難度2
3	武力 (ロブ・パイソン)	1′09″79	PPC®	
4	メタルスラッグX (マルコ)	5,532,180	なすびくん	最終面
5	ティンクルスタースプライツ	1,688,183	夕張岳！蛇紋岩	7面
6	D D R 2ndMIX (マニアック)	476,640,700	Y.S BALZAC	4曲設定
7	ギターフリークス2ndMIX (エキスパート)	68,231,600	R&G	3曲設定
8	マジカルドロップ2 (ひたすらモード)	9,999,999	NJR	
9	鉄拳T.T. (ポール、ブライアン)	2′10″80	BBC	
10	ウルトラマン	114,280	ハヤタ隊員 間違えてスプーン	6面

GAME'S DRAGON ☆=1 (48)
京都府京都市上京区千本通り下立売下ル小山町868トレスⅡ1F ☎(075)822－3017

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング (ポーチカ)	[illegible]	GSX400S	ALL 残2 B6 1P側
2	ギガウイング (カーマイン)	[illegible]	GSX400S	ALL 残2 B6 1P側
3	ギガウイング (雷迅)	[illegible]	GSX400S	ALL 残0 B1 1P側
4	グラディウスⅣ (3番)	2,679,700	DISCOVERY	4－6
5	ストリートファイターⅢ3rd (豪鬼)	3,927,500	ALL	ALL SS
6	ストリートファイターⅢ3rd (いぶき)	4,091,100	ALL	ALL XS
7	テトリス・ザ・グランドマスター	10′06″25	URU	GM
8	ストリートファイターEX2PLUS (ガルダ)	1,753,400	N K [illegible]	ALL シャドウあり
9	鉄拳T.T. (鮫亀・吉光)	3′16″36	アオ	
10	ギターフリークス2ndMIX (NORMAL)	74,207,100	K3 Bcom1号ケー部隊	ALL JET FIRE WANNA

オキモト ☆=0 (22)
広島県広島市西区南観音3－15－3 ☎(082)292－1473

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ3rd (春麗)	3,816,000	F.E	ALL
2	ストリートファイターⅢ3rd (アレックス)	3,740,100	JES	ALL
3	ストリートファイターⅢ3rd (ヤン)	3,728,000	F.E	ALL
4	ストリートファイターⅢ3rd (ゴウキ)	3,657,800	JES	ALL
5	ストリートファイターⅢ3rd (いぶき)	3,524,100	BMW	ALL
6	ストリートファイターⅢ3rd (ケン)	3,175,000	MN	ALL
7	鉄拳T.T	7′24″26	N.N	ポール・ブライアン
8	ソウルキャリバー	2′30″15	S.O	ミツルギ
9	ビッグトーナメントゴルフ	－17	M$F	コース＝フジヤマ
10	わくわく7	2,459,400	036	ALL

タイトーイン002スタジアム ☆=8 (399)
大阪府豊中市玉井町1－9－3 ☎(06)6844－0586

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	RCでGO! (オンロード・初級)	2′52″746	さささまんじゅう	全4ノ 完走
2	バトルギア (初級)	2′18″266	便ら～ン1号	完走 スープラ TA
☆	バトルギア (中級)	2′43″067	PFR KTL ZK(2号)	完走 CP9A TA
☆	ギガウイング (カーマイン◎)	[illegible]	◎YOW のんびりやります	ALL
★	ストリートファイターEX2 (D・ダーク◎、◎)	3,475,000	CST®	ALL
6	レイディアントシルバーガン (STAGE4、◎、◎)	25,864,380	OS－Mina◎	ALL
★	戦国ブレード (ハガネ)	2,209,900	J.G.K－ALL◎	2周AL
★	ブレイゾン (連付き)	4,747,100	J.G.K－ALL◎	ALL オール◎ ノーミス
9				
10				

GAME'S MILK ☆=2 (88)
京都府宇治市大久保町北ノ山101－5 ☎(0774)44－5770

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2PLUS (ガルダ)	2,076,000	F.[illegible]	ALL
2	ストリートファイターEX2PLUS (ドクトリンダーク)	1,740,000	FJJ	ALL
3	ストリートファイターEX2PLUS (シャドウガイスト)	1,575,300	FJJ	ALL
4	ストリートファイターEX2PLUS (サガット)	1,365,500	FJJ	ALL
5	ストリートファイターⅢ3rd (まこと)	8,399,800	FJJ	ALL
6	鉄拳T.T.	1′45″86	との仕様－①	ALL
7	ギガウイング (シュトック)	[illegible]	R	ALL [illegible]
8	バトルバクレイド (上級)	96,166,090	GSK	ALL ◎ ハンマ・シャック
9				
10				

●なお、このハイスコア集計に関する質問、要望などは、毎週金曜日の午後6時から8時に受け付けています。

アミューズメント・ラージ ☆=2 (18)
福岡県山門郡三橋町下百町6−6−1 ☎(0944)73−9408

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIII3rd (Q)	7,803,600	ALS−JOKER	ALL 連同
2	ストリートファイターIII3rd (ヤン)	7,631,800	TSA	ALL 連同
3	ストリートファイターIII3rd (ダッドリー)	7,006,000	TSA	ALL
4	ストリートファイターIII3rd (豪鬼)	8,743,900	YST−MUGEN	ALL 連同
5	ストリートファイターIII3rd (ケン)	7,857,200	YST−MUGEN	ALL
6	ストリートファイターIII3rd (ショーン)	6,981,900	YST−MUGEN	ALL
7	ストリートファイターEX2PLUS (ほくと)	1,862,100	YKE	ALL
8	ストリートファイターEX2 (春麗)	1,757,000	WWW.XYZ.CO.JP	ALL 乱入2人 †ロボロ キカイオー
9	鉄拳TT (ポール、吉光)	2′16″61	AKO−JAMA	ALL
10	ギガウイング (カーマイン)	199兆564億5247万73040	MMS.A−YST−ルシオラちゃん	ALL 残2 B5 7面でボム1発→カス

チャレンジバンバン ☆=7 (162)
愛媛県松山市道後樋又4−29 ☎(089)924−5583

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ストリートファイターIII3rd (リュウ)	8,823,700	★−暗黒龍	ALL MSF
2	ストリートファイターIII3rd (ヤン)	8,720,300	★−暗黒龍	ALL MSF
3	ストリートファイターIII3rd (ユン)	8,558,500	FAD まさき君	ALL MSF ノロ キングですか？
4	ストリートファイターIII3rd (豪鬼)	8,225,500	★−暗黒龍	ALL MSF
☆	ストリートファイターIII3rd (レミー)	7,585,400	九紋龍 Yu−to	ALL MSF
6	ストリートファイターIII3rd (ショーン)	7,415,200	★−暗黒龍	ALL MSF
7	ストリートファイターIII3rd (ケン)	7,719,400	★−暗黒龍	ALL MSF
8	ストリートファイターIII3rd (Q)	7,238,800	AK	ALL MSF
9	ストリートファイターIII3rd (ユリアン)	6,933,800	ひげの王者けいた	ALL MSF
10	ぐわんげ (柊小雨)	25,838,789	S H	ALL

パリオ・フィエラ・ディ・プローバ ☆=8 (18)
広島県広島市中区紙屋町2−2−17 ☎(082)242−7588

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ぐわんげ (源助)	25,837,765	CRS−WEDT	ALL
2	ぐわんげ (シシン)	22,764,941	寿司大魔王	ALL
3	ぐわんげ (小雨)	21,594,633	りあすちゃん	ALL
4	ストリートファイターIII3rd (マコト)	8,416,100	K MORI	ALL・MSF
☆	ストリートファイターIII3rd (ケン)	7,910,600	なすぎよ	ALL MSF
6	ストリートファイターIII3rd (Q)	7,446,200	キンのバカヤロ けんぞ	ALL MSF
7	てんこもりシューティング (中級)	1,946,260	P IDOL −桜井栞子	ALL ノーミス
8	ギガウイング (雷迅)	170兆8063億5472万5910	XRX 大魔王総本部	ALL 残×2
9	バトルバクレイド新Ver (上級)	62,757,450	XRX−反大魔王連合 京都支部長	ALL 5号機 残×1
10	パリオのホームページ		http://www.provanet.co.jp/palio	

PLAY−HOUSEアスカ ☆=0 (6)
佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F ☎(0955)23−2895

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング	230兆9034億7225万9650	Mr−TO	ALL カーマイン
2	ギガウイング	91兆9810億6509万8730	Mr−OGA	ALL ポーチカ
3	鉄拳TT	3′48″66	Mr−KAN	ALL 吉光 ポール
4	ストリートファイターEX2PLUS	1,407,500	Mr−YG	ALL ブランカ
5	ストリートファイターEX2PLUS	1,437,600	Mr−OGA	ALL ロッソ
6	テトリス ザ グランドマスター	13′09″53	Mr−GM	ALL GM
7	武力	1′11″75	Mr−YG	ALL ロブ バイ
8	ストリートファイターIII3rd	4,474,200	Mr−KAN	ALL 春麗
9	ソウルキャリバー	1′33″46	Mr−AZX	ALL ソフィー
10				

モンキーハウス本館 ☆=65 (602)
福岡県福岡市中央区六本松2−6−7 ☎(092)731−0052

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	ファイティングレイヤー (シャーラス)	3,311,800	常連のみなさま、おせわになりました HE	ALL
★	ファイティングレイヤー (ラン)	2,438,500	INDICK−HiE	ALL 連同
★	サイキックフォース2012 (ウォン)	1′50″62	GMC 説教げえむのごんちゃん	ALL
★	サイキックフォース2012 (エミリオ)	1′46″89	GMC 説教げえむのごんちゃん	ALL
★	サイキックフォース2012 (刹那)	1′34″62	GMC 説教げえむのごんちゃん	ALL 連同
★	ナックルヘッズ (クローディアシルバ)	1,902,900	GMC 説教TH	ALL
★	ナックルヘッズ (ロブ・ビンセント)	2,030,300	説教まいこ	ALL
★	スーパースラムズ	160	説教MLK	ALL
★	餓狼伝説W.A. (ジョー東)	3′22″01	説教MLK	ALL 連
★	餓狼伝説W.A. (山崎)	3′55″91	アナキン スカイウォーカー	ALL あと1分

丸久小郡店ファミリーランド&G.T.スピリッツ ☆=1 (11)
山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(0839)28−7819

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2PLUS (スカロマニア)	1,732,100	S S S	G.T.スピリッツ
2	ストリートファイターEX2PLUS (ななせ)	1,449,700	BEE	ファミリーランド
3	ストリートファイターEX2PLUS (D.ダーク)	1,732,100	シャチョのK.F	G.T.スピリッツ
4	ストリートファイターEX2PLUS (ダラン)	1,732,100	ひうま	ファミリーランド
5	ストリートファイターEX2PLUS (ブランカ)	1,197,700	新婚さんだぜALEX	ファミリーランド
6	武力 (坂崎リョウ)	4′12″68	S K	ファミリーランド
7	武力 (ジュガリ)	3′41″48	ひうま	ファミリーランド
8	武力 (P.V.ヒディング)	3′47″48	新婚さんだぜALEX	ファミリーランド
9	ストリートファイターIII3rd (ダッドリー)	2,674,902	Sパンチ	ファミリーランド
10	パワーストーン (ルージュ)	8′44″28	EDY	ファミリーランド

ゲームプラザ白山 ☆=11 (245)
熊本県熊本市九品寺5−15−7 ☎(096)362−2711

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳TT (ホール レディ)	1′25″70	今日もスコア足りず	1.ALL ボス前1.04
2	くわんげ (小雨)	17,400,917	死んでコンボ途切れちゃった♡ SIZ	1cALL 残1 B1 ×15136
3	グラディウスIV (6番)	1,318,200	MS	3周目死亡 連なし
4	メタルスラッグX (メガネ娘)	6,010,180	あたり @出張中	1cALL 残1 ほりょ14人落ち
5	EZ2DJVer1.02a (ストリートMIX)	275,011	熊本 P.N. YAN君	1cALL
6	ギターフリークス2 (ノーマル)	118,338,800	説教KMM アドベンチャーズ	1cALL よくとびます
7	ギターフリークス2 (エキスパート)	68,932,900	エロゲー(E) エラー多すぎ	1cALL 全然ダメ
8	ナトリス	999,999	ウー−MST	99 999 一生やってろ!!
9				
10				

サブカルチュア ☆=2 (178)
福岡県筑紫野市二日市北1−2−3黒崎ビル ☎(092)922−9010

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIII3rd (Q)	7,721,800	長	ALL
2	ストリートファイターIII3rd (ユン)	7,283,100	長	ALL
3	ストリートファイターIII3rd (ヤン)	7,116,600	葵ちゃんのために!! SONY	ALL
4	ストリートファイターIII3rd (ショーン)	6,723,000	YST MUGEN	ALL
5	ストリートファイターIII3rd (アレックス)	5,240,600	P助	ALL
6	ストリートファイターIII3rd (エレナ)	5,096,600	E田	ALL
7	武力 (ロブ・パイソン)	55″72	AKY	ALL
8	RCでGO! (レースモード)	4′49″311	CRYSTAL BOY	ALL 10段 オフロード 上級
9	鉄拳TT (ポール&飛竜)	1′38″10	XYZ	ALL
10	バトルガレッガ (ミヤモト)	14,251,200	やっと1400万か… 名無し	ALL 連

えの木 ☆=23 (82)
高知県高知市旭町3−104 ☎(088)825−3293

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ストリートファイターIII3rd (まこと)	10,452,200	レイクブル 99!! さきお	ALL 連 同付
☆	ストリートファイターIII3rd (ダッドリー)	8,070,300	下肢および頭部への仁撃 仮 おとこけ	ALL 連 同付
3	ストリートファイターIII3rd (トゥエルヴ)	7,856,400	HAM ハマダタケトシ	ALL 連 同付 キレて1本負け
4	ストリートファイターIII3rd (春麗)	7,592,300	処理落ち	ALL 連 同付
5	ストリートファイターIII3rd (ヒューゴー)	6,840,100	これで俺もヒューゴー アン 詐欺師	ALL 連 同付
☆	ストリートファイターEX2PLUS	2,645,100	NICEGUY	カイリ129.9万
☆	バトルバクレイド (アンリミテッドVer.)	114,312,490	予選落ちっぽい LAOS−長田仙人	ALL 上級 7面つながってない
8	ストリートファイターEX2 (バルログ)	3,385,700	ダイナマイトパンチで KOする会代表 澤田	カイン110万
★	ストリートファイターEX2 (カイリ)	3,271,800	最近真下の部屋が激しくうるさい BBC	ALL 連 同付
10	パワーストーン	4′54″96	力石の力を借りるまでもない AAZ	ALL リョーマ 同

ゲームスポット・フォーカス ☆=0 (4)
大分県大分市末広町1−1 ☎(0975)32−4355

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	くわんげ (柊小雨)	16,570,283	千万? JYOJI	完全 残×1 12769枚
2	くわんげ (シシン)	15,546,062	マッハかき夫	完全 残×1 B×2
3	くわんげ (賀茂源助)	11,693,991	HON ESE	完全 B×2 7024枚
4	ストリートファイターIII3rd (ユン)	4,793,300	EVE	ALL Qなし
5	ストリートファイターIII3rd (レミー)	4,449,500	チュチューン♡ Beeメイノ詰井	ALL ギルノミス Qあり
6	ストリートファイターIII3rd (トゥエルヴ)	3,950,500	キンイチ 白牛F友会USA−S	ALL ノーミス
7	ストリートファイターEX2PLUS (ガルダ)	2,027,500	七瀬こもえもえ DJO	ALL カイリ 白ベガあり20万落ち
8	ストリートファイターEX2PLUS (エリア)	1,983,500	EVE	ALL
9	ストリートファイターIII3rd (アレックス)	4,599,500	ど〜ん EVE	ALL
10	ギガウイング (カーマイン)	109兆7198億2015万1330	200兆までやるでし!! DUO	ALL 3500万倍

ホワイトハウス箱崎店 ☆=2 (86)
福岡県福岡市東区箱崎6−1−2松本ビル1F ☎(092)641−9415

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ゾンビリベンジ スティックファイティング	1,566,090	山田税改	ALL
2	メタルスラッグX	4,602,080	山田税改	ALL スト III3より前作の方が面白いぞ
3	ギガウイング (雷迅)	109兆7014億1304万5611	24さい	ALL 連付
4	DDR 2nd MIX (アナザー)	222,332,200	3rdMIXに期待 KAZ ASR あみ	ALL グレート92 リンクバージョン
5	ビートマニア4thMIX (ハードモード)	798,555	たこまるさんの勝ち ハムしばき うのぞー	ALL
6	ビートマニア4thMIX (ストリートコース)	1,482	GORI	ALL
7	ビートマニア4thMIX (ボーカルコース)	1,758	GORI	ALL
8	ビートマニア4thMIX (テクノコース)	2,644	YSO	ALL
9	ビートマニア4thMIX (ホリブルコース)	3,156	YSO	ALL
☆	ビートマニア4thMIX (スペシャルコース)	2,290	YSO	ALL

タイトーイン空港通り店 ☆=0 (36)
愛媛県松山市空港通り3−6−34ウエストビル1F ☎(089)973−1381

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	上海 万里の長城 (対戦上海)	91,700	SUR−RT	ALL
2	ツインイーグルII	5,233,747	SUR−RT	ALL 残3
3	電車でGO! (京浜東北線)	181.5km	GDS−OOT 掘ろうよ	ALL
4	ストリートファイターEX (ゴウキ)	1,546,900	HTG−KL (ヘ 男キフトマ	ALL
5	スーパーパン (ツアーモード)	3,253,370	へ〜RT	3−33
6	マジカルドロップ2 (ひたすらモード)	867,484	重松 陽子	Lv.58
7	ナムコクラシックVol.1 (ギャラガ)	463,590	SUR−RT	ALL オリジナル
8	ヴァンパイアハンター (ビシャモン)	1,946,100	へ LXS7 (会長)	ALL
9	アクアリウム (クジラ)	1,539,750	重松 陽子	ALL
10	侍魂斬紅郎無双剣 (右京)	1,148,600	T おいそ	ALL

君もめざそう！ハイスコア！／ルール

当コーナーでは君が出したハイスコア(高得点、タイム)を募集しています。

●申請方法

方法1：当コーナーに掲載されているお店でハイスコアを出し申請する。詳しくはお店にお問い合わせのこと。

方法2：ゲーメストに毎号付いている、「君こそゲーメスト」ハガキを使う。この場合、スコアを証明するためのお店の印が必要。

●集計対象スコアとなる条件

1：ゲーム場で出されたスコアで、1クレジット完全一人プレイであり、店員に確認されている。

2：改造基準を満たす筐体である。複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行うもの・連射装置以外の改造は原則としてスコア申請の対象とならない。

3：難易度等のスコアに影響のある設定が、工場出荷設定（ゲーム基板や筐体などの製品が、製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じである。

4：スコア、面数、集計部門名、キャラ名など、改造内容（該当する場合：連射装置は連、同時押しは同、交互連射は交互連と略可）が記載されていること。工場出荷設定でプレイできない部門（キャラ）は基本的に集計しない。（コマンド操作による出現はOK）

●☆、★の説明

ハイスコア店のスコア欄にある「☆」マーク。これは、全国1位のスコアを取ったときに、そのお店に与えられるトップの証。毎年、前年の12月から翌年の11月までの1年間、あるゲームを1回目から5回目までの集計で全国1位のスコアを取った場合の「☆」、それ以降の集計で取った「★」を取り争って、最終的に上位3店は年末のゲーメスト大賞にて表彰されるのである。

次回のスコア締め切りは
9月19日
(20日消印有効)

プレゼント

応募の注意

1：応募には今号のアンケートはがきを使おう！
2：余白に、はみ出しコーナー宛の質問とかを書こう

1 安井邦彦直筆サイン色紙

町のKOF`99で庵を見かけて、「幻覚かなー」と思っていたら、ほんとにいた。ファンのみんな、よかったね。というわけで、先日の八神庵ライブ「夕陽と月ーALONEー」の際にいただいた安井邦彦さんのありがたい色紙をプレゼント。諸人こぞりて応募しよう!

SNK *presents*

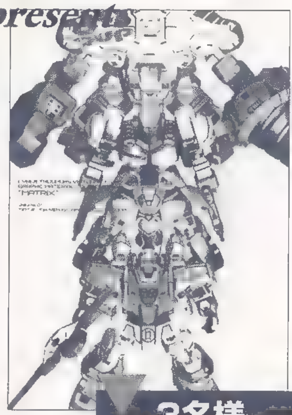


5名様

2 電脳戦記バーチャロン オラトリオタングラム「"MATRIX" volum.01」

ウェーブから発売された「MATRIX」は、3部連作のオラタングラフィック本。立体物の塗装などにはもってこいの一冊だ!!今回プレゼントするこの本は、その第一弾!テムジン、フェイエン・ザ・ナイト、アファームド・ザ・バトラー、ドルドレイの4機をフォロー!!

WAVE *presents*

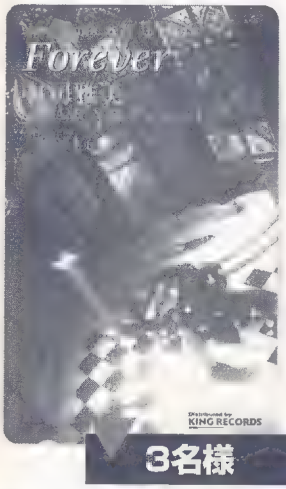


3名様

3 中司雅美ニューシングル「For ever」テレカ

みなさんおなじみ「To Heart」のオープニング曲を唄われていた「中司雅美」さんが、この度セカンドシングル「For ever」を8月27日に発売。これを記念した特製テレカを3名様にプレゼント。

キングレコード *presents*



3名様

当選者発表

5月30・6月15日号

冬目景先生サイン色紙
今村健一君 奈良県
小山亮樹君 大阪府
橋本孝史君 神奈川県
大飯健太君 鳥取県
金井健一君 福島県

すくすく犬福ぬいぐるみ
斎藤隆信君 岡山県
梶尚子さん 愛知県
宮田浩一君 神奈川県
平井良浩君 千葉県
石橋武志君 北海道
一ノ瀬晶さん 北海道
佐藤史成君 佐賀県
佐伯圭一君 福島県
名越裕哉君 広島県
豊田和明君 大阪府

ガントレットマグカップ
池田彩子さん 石川県
金子朋君 佐賀県

バトルバクレイドポスター
木村恵美さん 福島県
金木慶康君 徳島県
吉田正徳君 福岡県
坂本旭君 佐賀県
渡辺章一君 愛媛県

バトルバクレイドインストセット
細野孝弘君 香川県
小境拓君 北海道
松坂健一君 愛知県

6月30日号

「カオスギア」各種セット
畑山浩君 北海道
足立光弘君、熊本県
鎌田浩介君 神奈川県
森本亮一君 滋賀県
北西夏美さん 島根県

「カオスギアⅢ」ブースター
米森絵里さん 東京都
河井圭一君 茨城県
久保田慶子さん 宮城県

beatmania for WanderSwan
村越和正君 山梨県
長尾嘉展君 兵庫県
細川理恵さん 神奈川県

ポケットG1ステークス
溝口知子さん 東京都
曽根成一君 茨城県
海老名浩君 岩手県

実況G1ステークス
矢部和正君 千葉県
木村知美さん 静岡県
佐藤憲一君 沖縄県

「X」「sai」キーホルダー
栗田陽二君 山口県
原口有紀さん 千葉県
前田紀一君 北海道
中西雄介君 岡山県
松田幸恵さん 大阪府

スーチーパイ紙袋
山田司さん 東京都
谷口隆一君 徳島県
木梨慶子さん 岩手県
鈴木浩君 福井県
荒木拓也君 神奈川県

7月15日号

「鉄拳3」Tシャツ
相田幸司君 東京都
宮田大介君 埼玉県
井上和利君 大阪府

鉄拳TTポスター
戸川泉美さん 東京都
宮本哲哉君 埼玉県
織田裕人君 埼玉県
岡島雄一君 茨城県
山崎智恵さん 高知県

ジャンピングループ特大ステッカー
上野太一郎君 愛媛県

パカパカパッションCD
中野耕介君 大阪府

各種エレメカロール紙
長野忍さん 京都府
西川大喜君 長崎県
長島志朗君 北海道
野中博君 東京都
上岡哲太君 愛知県

PS版「撃王～紫炎龍～」
平岡明君 神奈川県
遠藤猛君 兵庫県
村木篤志君 青森県
阪本昭彦君 新潟県
小林直樹君 秋田県
鬼頭秀明君 静岡県
中村竜雄君 長野県
栗林優太君 福岡県
飯田菜穂さん 青森県
近藤武典君 愛知県

7月30日号

スーパーリアル麻雀VS POPセット
小森秀文君 北海道
徳永彰一君 千葉県
山口進君 兵庫県

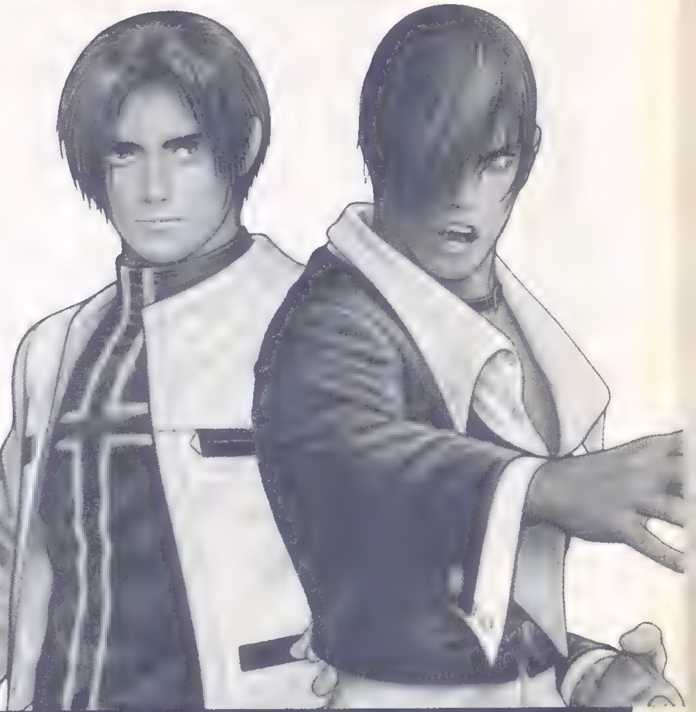
ATARI バッジ
川崎奈緒子さん 東京都
井出俊明君 東京都
大矢英俊君 千葉県
森田雅史君 広島県
相原亜矢さん 埼玉県
橋本成美さん 大阪府
近藤博君 神奈川県
佐伯辰之也君 北海道
中沢一郎君 島根県
平井知美さん 愛知県

編集部いろいろセット
赤坂雅之君 兵庫県

ストⅢ3rdシークレットファイル
小林義弘君 山形県
山岡恵美さん 大阪府
大城達夫君 佐賀県
中島明美さん 三重県
村上慶太君 千葉県

次号予告

THE KING OF FIGHTERS '99
ザ・キング・オブ・ファイターズ (SNK)



特別企画 KOF for Beginner
～今からはじめるKOF～

次号のKOFは通常攻略に加え、「KOFは好きだけど、なかなかうまくなれない…」っていう人のための特別企画を決行!夏の盛り上がりも一段落して、練習できる環境も整ってきた今日この頃。いまこそKOFを始めよう!!

注目のタイトル



ジョジョの奇妙な冒険 大いなる遺産（カプコン）
ストライカーズ1999（彩京）
ダービーオーナーズクラブ（セガ）
発売まで秒読み開始!
DEAD OR ALIVE2（テクモ）

一押しゲーム

※都合により変更する場合もあります。ご了承ください。

鉄拳タッグトーナメント（ナムコ）



ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE（カプコン）
対戦ホットギミック3 デジタルサーフィン（彩京）
ストリートファイターEX2 PLUS（カプコン/アリカ）
ぐわんげ（アトラス/ケイブ）

連載
■アイランド ■猛者通信 ■初心者講座 ■こみっくエリア ■犬福部
■DOH-R ■コラムの庭 ■カラーアイランド そのほか

今号の募集

すべての宛先は
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社 ゲーメスト編集部 ○○○○○○○○○係

カラーイラスト募集！
キャラクターへの愛にあふれたカラーイラストを募集。
★イラストの大きさはどんな大きさでもOK。ただし、縦横の比率は、できるだけはがきサイズで。
★蛍光色は使用しないでください。
★必ず官製はがき、または封書で送ってください。封書の場合、封筒の中に厚紙等を一緒に入れたり、表に「折り曲げ厳禁」と書いておいたりすれば郵便事故も防げていい感じ。
★イラストの裏にも住所、氏名、ペンネーム等を忘れずに。
★作品の返却には原則として応じられません。

■データ投稿時の注意
★同時にカラーCGのデータ投稿も募集します。
★サイズは基本的に自由ですが、この場合も縦横の比率はできるだけはがきサイズでお願いします。（推奨サイズ：592ピクセル×874ピクセル）
★色数に関しては制限はありませんが、印刷には出ない色があるため、若干変色することがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKカラーで作成することをおすすめします。
★投稿に使用できるメディアは原則として、3.5インチ2HDのフロッピーディスクでお願いします。一応、230MBのMO、CD－Rでも受け付けます。
★MAC、DOSいずれのフォーマットでもOK。
いずれの場合もメディアの返却はできませんのであらかじめご了承ください。
なお、家庭用プリンター等で出力しての投稿は避けてください。
★ファイル形式はJPEG（JPG）、BMP、PICT（PIC）、TIFF（TIF）、MAG、フォトショップデフォルト（PSD）のいずれかでお願いします。JPEGは保存時に画質が劣化するので注意。できるだけ高画質で保存しましょう。
★圧縮する場合、LHA（LZH）形式でお願いします。
★データ投稿の場合も必ず、ディスクのラベルと、同一ディスク内にテキストファイルで住所、氏名、ペンネーム等を記入してください。コメントなんかもテキストファイルで。特に複数枚のメディアで送る場合はタイトル、ナンバーもラベルに表記してください。

■宛先 カラーアイランド人気投票（仮）係まで（コーナータイトルの応募もこちらへ）
■締め切り 常時募集

ゲーメスト アイランド
<アイランド文章&白黒イラスト投稿用アドレス>
island@shinseisha.co.jp
<はみだしコーナー用アドレス>
ps-post@shinseisha.co.jp

■コーナーの内容 ●議論の夕べ ●のんきな日常 ●暴満館 ●超芸魂 ●エロス村
※募集要項には特にこれといった決まりはありません。文字、イラストなんでもござれ。ゲームがキーワードになっているものなら、どんなネタでも投稿してください。キミの投稿で、新たなコーナーが誕生するかも？
■締め切り 地球が滅ぶまで
■応募の決まり ●イラスト投稿／イラストのサイズはB4サイズぐらいまでならOK。
ただし、イラストの縦横比率は葉書と同比率（ちなみに葉書サイズは100mm×148mm=2:3）にしてください。イラストの縦置き横置きは問いません。
サインペン、ボールペン、墨汁、黒インクなどの、黒がハッキリと出るもので描いてください。 鉛筆は不可。目安としては、コピー機にかけたとき、紙が白いまま線がキレイにコピーできる素材で描いてあれば何でもOKです。
●文字投稿 なるべく読みやすい字で書いてください。文章量は問いませんが、長すぎる場合は編集します。目安としては、400字詰め原稿用紙2枚ぐらいがベスト。上記アドレスへの投稿もOK。

はみ出し情報原稿
P.S.GAMEST Q&A
P.S.MESSAGE

■コーナーの内容 読者からの素朴な疑問から、意見・要望まで可能な限り丁寧に対応していくつもりなので、こぞって投稿してね。
■締め切り 特になし（常時募集中）
■応募の決まり ゲーメストに付いているアンケートハガキか、官製ハガキにて投稿してください。あんまり長いと載せきれなくなることがあるので、文章は簡潔にね。

VIDEO GAME MAGAZINE ゲームセンターを10倍おもしろくする本
GAMEST
毎月16日・30日発売

ゲーメスト次号 No.275 は予価540円で
9月14日(火)発売!



●7月某日、安井邦彦さんのサイン会が下(マルゲ屋)であった日のこと。真っ暗なのにまだ待っているファン2人がとても不憫に思えた。熱心だから。いつもの自分なら「もう安井さん帰っちゃったよ」と教えてあげたろうが、人への誠意の押しつけがあらぬ誤解を生むことがある、価値観の違いが予想外に心を傷つける、と知りつつあったその時、知っていながらとても他人に親切にはできなかった。フゥ…。本当にファンの子だったらゴメンね。 (KAL)



●8月11日の人格改造によって真人間になれるかと思っていたが、某組織の粋なはからいによって取り消しになった模様。まっとうな人間の道を歩めるようになるのは、まだ先らしい。
　で、ワンフェス行って来ました(初)。混み合っているけど、楽しいところですな。セブロ(銃)、ラスカル、鷹村像を購入して、ホクホク状態。ガレキ組めるようになると、もっと金を使うんだろうか…恐。次はコミケ(初)かな。 (ももやん)



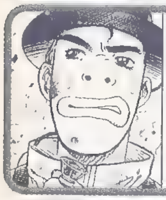
●お金があれば暇がなく、暇なときにはお金がないというジレンマ(ってゆ～か、当たり前?)に陥り、家庭用やギャザは沈静化の一途。いつの日か再燃してやると思いながら、最近はドラムマニアやギター2ndをこつこつと練習中。隙をみては、はまーと連れ立ってセッションをやりに行くんだけど、ボクだけなかなかうまくなれなくて、とても切ないっす。右手左手右足を別々に動かすのって、なんであんなに難しいんだろ? (ぴぐ)



●目下のマイブームはユマ(ウマ)・サーマン(ハリウッド女優)。しか～し、彼女の出演作は駄作が多すぎ!『パルプフィクション』は映画自体は面白いが、あんまり関係ない。『Mr・フリーズ』は彼女は良かったが、映画が腐ってる。『アベンジャーズ』は「英国人だけ喜んでなさい!」てな感じ。その1つ前の『ガタカ』が結構満足いったが、主演のE・ホークにはらまされたとあっちゃ～我の心中、穏やかじゃありませんぜ。 (アディトシ)



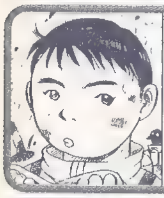
●なんとなく幸せ気分の毎日。外に出て太陽の光を浴びると気分良好、風呂に入って気分良好。何なんだろうかこれは?と、そんな毎日を脅かすのが春麗とまこと。あんまり対戦している気分にならない。まぁ、相手にしてみればユリアンも似たようなものだが…せめて同キャラだけはやめようと思う。盛り上がらないから。ストⅢもいいけど、ムックが終わったんでしばらく骨休めしつつ過ごそう。明日の太陽でまた幸せ気分になろっと。 (MVP)



●某社がお金を払ってくれないので生活厳しいッス。まぁそのおかげで最近は開き直った(投げやりとも言う)考え方になって、以前にもまして気楽な(自分勝手とも言う)生活を送ってますけどね。人生何事も適当がよろしいよ～で。そこで緊急わがまま募集5連発!!飯食わしてくれる人募集!マッサージしてくれる人募集！夜中に家まで送ってくれる人募集！金くれる人募集!セーラー服の似合う妹募集！わ～い、俺ってバカァ? (CHU・崩壊中)



●俺の部屋は暑い!寝る時間は当然昼間。戸を閉めて暗くしているので、徐々に部屋は暖められていく。ん?冷房?そんな気の利いたものはない。おかげで、蒸し暑さにはメチャクチャ強くなりました。そういえば、最近のお気に入りのCDはバンマ・レイのパワープラントとデフ・レパードのユーフォリア。どっちも素晴らしいできだ。ゲームではママトト。体験版にあった、デボアリカにはだいぶハマりました。買っちまったよ。 (K-TAN)



●待ちに待っていた「牧場物語2GB」でしたが、最近働くことにお疲れ気味。一日の時間が短すぎるっちゅーか、まだ集配屋さん来ないでってゆーか、もっと魚釣りたいのに～って感じ。スーファミでやってた時は、これほどまでに忙しくなかったような気がするんだけどなぁ。…話は変わるけど、編集部では最近ヘンな虫が大発生中。どこからともなくM=80、Y=80、C=45、BL=10な甲虫が飛んでくる。誰かこの虫の名前を教えてちょ～。 (毛玉)



●4回目の引っ越しをすることになった。ゲハゴフ！まったく指定していないのに、何故か幼・小・中学校目前の物件を次々に紹介される。これは俺への挑戦状か!?(笑)
　遂に念願のPowerMac9500をゲット。筐体デザインが凄く好きなんだよね。性能的には前線を退きつつも、増設すればまだまだ使えるし。引っ越しが終わったら改造するぞ～！
(寮滅亡まであと11日！でも物件が決まっていない・しもでん)

面白さと生きる力

石井ぜんじ

　自分はゲーム雑誌を作っている立場にいるが、周りのライターや編集者を見ると、この仕事がやっぱり好きなんだなと思う。それぞれスタンスは微妙に違うが、好きだからこそ頑張れる人が周囲に多い。外に出ていって開発者の方々と会う機会も多いが、みんな好きだからこそゲームを作っているというのは常に感じる。
　世の中、それが学生であっても社会人であっても、それぞれの立場によって追い込まれるときはいろいろある。そんなとき、踏ん張れるかどうかは、自分の好きなことを把握しているかどうかだと思う。頑張って努力して、素晴らしい業績をあげるにこしたことはない。しかし、自分が嫌いなことは頑張れないと自分は思う。
　大学時代、無理して自分が嫌いな状況下でがんばってみたことがある。しかし、自分が無理に努力している割には、全然成果は上がらない。端から見ている人には、自分が嫌なことをしているかどうかなどわからないから、単に能力がない、やる気がないとしか見えない。鬱状態というのは、そういう状態から進んでいくのであろうか。
　頑張れるというのは素晴らしいことである。しかし、それは多少でも好きなことでないとできないし、楽に頑張れる気軽な状況でないと力は発揮できない。好きでないことを、苦しい状況下で無理に行うのは不幸なことである。自分の場合はそれがわかったことと、頑張ってみたこと自体で自分を許せた部分はあったが、普通あまり良いものは後に残らないと思う。
　そもそも視野を広く持てば、「こうでなくてはならない」というのは世の中に決まりがそうたくさんあるわけではない。今の日本なら食べていく方法はいろいろあるわけだし、好きなことを努力すればなにがしかものになっていくものだと思う。ちょっとした気の持ちようでも全然世界は変貌する。視野を広く持ち、自分に合った環境を作り出せるようにすることは時には必要なことだろう。
　自分にとって、好きなことは「面白い」ことである。魅力的なことに取り組んで、それによって人に何かを与えられるかどうかが一番興味あるところだ。だから、自分にとって面白いということは非常に重要な位置を占めている。誰かに「世の中そんなに面白いことばかりじゃないよ」と言われたとしても、自分は面白いものを追求していくだろう。
　ゲームでも面白いからこそ価値がある。自分にも、人にも言いたいことは、「人生のすべてにおいて、自分で面白さを見つけられる心の広い人になろう」ということだ。

待って～もうひとこと

●いや～まったく暑い日々が続いておりますな～！と、暑（熱）いと言えばコミックマーケット56での我が新声社ブースも熱かったよん。七瀬葵・画画2が予約販売（通販）にも関わらず、3日間通して「あっと」言う間にリミット数まで達してしまったのだよ。で、9月中には発送出来ると思う今日この頃なので、1カ月くらいは待ってみような！暑い中どうもありがとう！ (まるが魂左右衛門)

●夏コミで「猛者通グッズ」を買いに来て下さった皆さま、ありがとやんした（擦）！15分で完売という快挙ゆえ、もう少し商売っ気を出しとけばよかったカモと後悔してるきょうこの頃でさあ。
　本誌の猛者通信は今回で終了しましたが、ひょっとしたらどこかでまた会えるかもっぺるり。今まで長らく御愛読してくれた読者ール子爵には豪感謝！
　さいなら！（爆擦） (ジ☆ダップセ)

表紙の裏をとれ

　準の優しく爽やかなイメージを表現したら、少し違う雑誌のようになっちゃいました。ごめんなさい。でも気に入っているので、実はあまり反省はしてません。
　ひょんなことから、表紙の仕事が舞い込んできて、とっても心配でしたが、なんとかなりました。先輩に頼りっぱなしで本当に申し訳なかったです。もっともっと勉強しなければとおもいます。
ナムコVS開発部 川越玄

次号 GAMESTは 9月14日(火)発売

ムチ特集!!「ジャンファイターズ」モード

第3種接近遭遇

対戦ホットギミック3 デジタルサーフィン



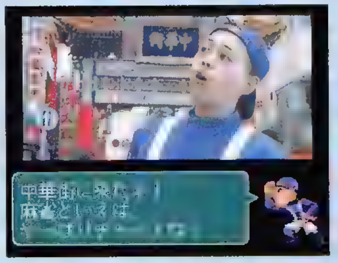
今回はチヴィっ子たちの熱い要望により、新モード「ジャンファイターズ」大特集だ！
失踪した父・ジャンアメリカのあとを追い、荒れ狂う冒険の大海原へと船出したジャンボーイ。今日御紹介するのは、最初に彼を待ち受ける2人（？）の刺客たちだ！（※ジャンメストは、前号で紹介済みです）

今号のホトギミ3は豪華3本立て!3P!
■「ジャンファイターズ」モード　1ターン目キャラ紹介
■話題のジャンメスト誕生秘話――撮影スタジオ潜入ルポ
■「デジタルサーフィン」モード　2ターン目キャラ紹介

いよいよ発売されちまったホトギミ3!
キミの街にもジャンボーイはやってきたかナ!?

担当：長崎ひでぶ

中国四千年の神秘 ジャンチャイナ



中華街にやってきたボーイ。そこで彼を待ち受けるモノとは…。



PROFILE
■年齢：19歳
■表の職業：コック
■出現ポイント：横浜中華街



日米…そして中国まで

中華街でコックとして活躍する、自称、中国代表ジャンファイター。
雀士としての経験は浅いが、ジャンアメリカには何らかの因縁があるらしい。
雀パンダ（3歳牝）を相棒に、密かに世界一の座を狙う野望の男。



ボーイを襲うキャッチセールス。これが恐怖の一夜の幕開けに！

ジャンチャイナの秘密



ジャンチャイナ演じるのは、愛知県のROWさん。採用のポイントは、棒が尻に刺さっている謎のポーズが決め手になったらしい（笑）が、「挿入角度が甘い」との開発部長の厳しい指摘もあったとか。



親子二代に渡る因縁とは!?さあ、続きはゲーセンで確かめろ！

蘇る東洋の魔神 ジャンジャパン



まずは東京駅に降り立ったジャンボーイ。そこで見たものは…。



PROFILE
■年齢：35歳
■表の職業：無職
■出現ポイント：東京駅八重洲口周辺



士魂の神話再び

かつてジャンアメリカと死闘を繰り広げた超人雀士。
今や不況の波に飲まれホームレス同然の身になるも、アメリカの息子・ジャンボーイとの出会いが、彼の眠っていたジャンパワーに火を付けた！
世代を超えた激闘が、風のようにさりげなく切って落とされようとしていた…。



なんかもう枯れちまっているといった趣のジャパン。嗚呼。

ジャンジャパンの秘密





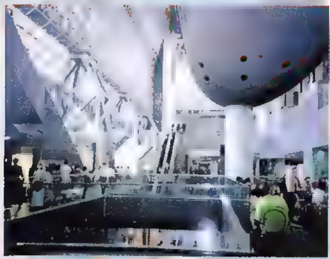
だが、彼の魂は死んではいなかった！紅蓮の士魂が蘇る！

お正月スペシアル　潜入!ジャンファイター・ビザール撮影会

春の嵐

皆さんこんにちわ。彩京担当編集のこーじ山下です。ノーフィアーが天下を取って以来、複雑もちょっぴり嬉しい毎日を送っていますが、皆さんはいかがでしょうか?

それはともかく、今回は春先に京都で極秘に行われた、ジャンメスト・スタジオ撮影の模様を皆さまにお届けしたいと思います。



京都炎上

こーじ　でなわけで、快晴の4月某日、僕と石井ぜんじ編集長、田渕健康は京都駅へとやってきました。

ぜんじ　って言うかこーじ、彩京取材はいいとして、なぜ僕はスーツを着てこなければならなかったのかな?しかも、「取材」といっても、何のゲームタイトルなのか聞いてないんだけど…。

こーじ　実は今度のホトギミに…はう!（こーじ、渕健から脇腹に重い一発を喰らう）

渕健　京都にイリスも来襲したことだし、彩京観光ツアーと洒落こんでみるのもオツかなーなんて。ハハハハッ。

ぜんじ　……（あきらかに疑いの目で）。

こーじ　（…このままではやばい、場の空気を変えなければ）それはそうと、皆さん、おなかすきませんか?

ぜんじ　そういやそうだ。せっかく京都まできたんだから、美味いラーメン屋でも探そう!

渕健　う〜す。

…こうして、何も知らないぜんじさんは、自分の身に何が起こるかわからないままに、撮影スタジオへと導かれることになったのです。



ラーメンガイドを参考に、行脚を続ける一行。
ぜんじ「あれ?今日この店閉まってるんだ」
こーじ「ぜんじさ〜ん」



こーじ曰く「実はここは、彩京の別社屋なんですよ」との虚言を真に受け、撮影スタジオに誘われるぜんじ編集長。果たしてどんな運命が待っているのか?

驚愕!荊の園は背徳の香り

こーじ　さ、ここですぜんじさん。ここにあなたの進むべき道が記されているのです!

ぜんじ　彩京というよりは、どう見てもスタジオ…。

渕健　って言うか、つべこべ言わず入ってくださいよ、さぁ!

鼻息荒く渕健が扉を開くと、そこには…。



ぜんじ「なななななななななんですかここはーッ!」
スタジオの中では、妖しげなサバト…もとい、ホトギミ3の「ジャンファイターズ」モード撮影会が行われていた!
扉の中に広がる異空間を前にして、狼狽の表情を浮かべるぜんじ編集長。



茫然とするぜんじさんに、彩京の広報娘こと坂本さんから、強引にジャンスーツが手渡される。

ぜんじ　これで僕にどうしろと…。

こーじ　何わかりきったこと聞いてるんですか?もうここまできたら、翔びましょう、ぜんじさん!

男として生まれたからには、ジャンファイターは避けて通れぬ道ですよ!

渕健　今こそ業界に貢献するときですよ!みたいな

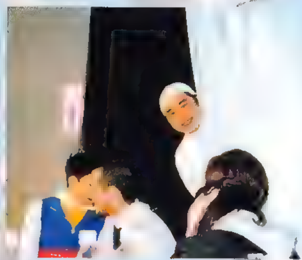
渋がるぜんじさんを何とか説得して、無理矢理着替えさせることに成功したが…。

ぜんじ　やあ、どうかな?

こーじ　……。

渕健　……。

この瞬間、我々の知っているぜんじ編集長は死んだ。



彩京特製モミアゲを付けて、不遜な笑みを浮かべる。その表情に戸惑いはない。



何だかとてつもなくしっくりきている編集長。すごく自然だ。



そして、いよいよ運命の撮影開始!ホトギミ番長こと、彩京山田さんのディレクションにより、ぜんじ編集長が生まれ変わろうとしている!

戦い終わって

こーじ　よかったですよぜんじさん!僕、もう感極まって思わずしっこちびっちゃいましたよ!いやぁ、彩京担当やっててよかったなあ。これで今年のゲーメスト大賞のベストキャラクター賞はいただきですよ!野望達成だ!

渕健　ん?麻雀はノミネート該当作に入らねぇんじゃない?

こーじ　え?

ぜんじ　なめんなよ。



ジャンファイトフォーエヴァー!!

↑称賛の声の中、撮影を終えた一行。
勇者・ジャンボーイとのメモリアルフォトだ。



最終奥義・ぜんじ乱舞が火を吹く!残念だが、ここではそのすべてを明かせない!ぜひとも、お近くのゲーセンで、自分の目でその全貌を確かめてほしい!



こうして、ジャンメストの撮影は滞りなく終了しました。皆さんもぜんじ編集長の勇姿を、ぜひともゲームセンターで拝んでください。そしてまた、機会があったらぜひ我らを呼んでくださいね、彩京さん!

ッチェキナッ！デジタルサーフィン！

前号に引き続き、デジタルサーフィン編に登場するお嬢さん方を紹介！
魅せる誌面を心がける、ホトギミ3をこれからもよろしくね！

DIGITAL SUFING



レストランの看板娘
下田ゆうか
Yuuka Shimoda

下田ゆうかの素性

年齢、18歳。職業は大学生(バイトでウェイトレス)。
明るく活発な性格の女子大生。立派に成長した胸を弾ませながら、日夜ウェイトレスのバイトに励んでいる。
彼女目当ての客も多数存在するらしい。ちなみにスリーサイズはB93、W58、H87。

作者プロフィール

■作者　げげら俊和
■作者URL
「足立睡産試験場」
http://www.din.or.jp/~gegera/
■職業　謎のCG描き。同人などをやっているらしい。



どうよこの笑顔！これだけで100円投入の価値アリだ！

「立派に成長した」というより「ちいとばかし育ちすぎた」という形容詞が一部該当してしまいそうな期待の新人が、この下田ゆうかちゃんだ！
戦う漢の癒しの源「ウェイトレス姿」で我々を歓迎してくれるってんだから、もうこりゃいかんともしがたくムフス！ってカンジでしょうか。
この時代に生まれてよかったと実感させてくれますな。



げげら先生のHP。18回以上の夏を過ごした者推奨。



ザ・仕置き。
瞳孔全開でボタンを叩け！

DIGITAL SUFING



第2実験室の魔女
紅林万里佳
Marika Kurebayashi

紅林万里佳の素性

年齢、27歳。職業は化学教師。人体実験と麻雀が大好きという人気教師。
放課後は、負けたら言うことを聞く、勝てば人体実験という条件で生徒たちと麻雀勝負をしている。翌日体調不良で欠席した生徒は数知れず。

作者プロフィール

■作者　みうらたけひろ
■作者URL
「BLACK STARS」
http://www.din.or.jp/%7Ehpm/miura.html
■職業　漫画家。現在『快楽天』『星組』にて作品連載中。

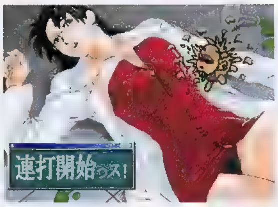


大事なことはそんなこっちゃないんですよ先生！大事なのは…。

って言うか、俺っち毎日放課後に化学室通うしかねぇじゃないっスかむふーん！と鼻息荒く青春讃歌を奏でたくなるのが、この紅林万里佳先生だ。
まさに理想すぎる「化学教師」のビジュアル！紅林先生を文部省の化学教諭選定基準にしてもらいたいですな…などとひとしきり歪んでみる。



みうら先生のHP。モノトーン調がお洒落ですね。



負けたら言うことを聞く、の図。ド・リームってかんじ。

DIGITAL SUFING



名菓ひびき

名菓ひびきの素性

年齢、20歳。職業は受付嬢。ブラジル人を父に持つ褐色元気娘。個人サイトの受付嬢だ。
性格は明るくて元気、極度のドジである。また、英検三級、スタンガン二段（夜道で暴漢に6回襲われ5回撃退）という謎の特技も持っている。

作者プロフィール

■作者　来鈍
■作者URL
「STUDIOふあん」
http://home3.highway.ne.jp/huan/
■職業　99年よりフリーのお絵描き師。『コミックライズ』で不定期掲載。

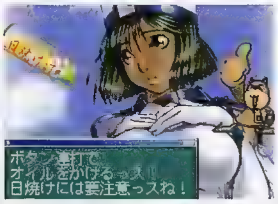


輝くばかりの笑み！健康美ばんざーい。

褐色の肌が健康的な、溌剌娘・名菓ひびきサン。6回襲われ5回撃退…なら残りの1回は一体何が…。いや、いいです。
手掛けられるのは、その道では有名なイラストレーター来鈍先生。「その道ってどんな道ですか？」との質問は、君がオトナになるまで秘密だ。



来鈍先生HP。恐らくはキミたちの知らない未知の世界。



演出時間が長いので、最後まで頑張って連打しよう。

夏の終わりとともに、妖怪どものラッシュが始まる…



今回は一気に難度の上がる4面の攻略に加えて、貴重な団子のありかや、初心者向けのお金講座、ネームエントリー攻略など、バラエティ豊かに取りそろえてみました。
担当：MVP

ばっちり名前を入れましょう

「あ〜っ終わっちゃった」という人も、「よし!クリアしたぜぇい」という人も、次の画面で戸惑ってはいないかな?そう…ネームエントリー画面でだ。

ぐわんげのネームエントリーは…………………………なんと「いろは歌」になっているので、自分の目的の文字を見つけるのに時間がかかってしまうことがよくあるだろう。

そこで左の図を見てくれ!ネームエントリー時の画面図を載せておくので、これを見て位置を確認しておくといいぞ。これでキミも「ぐわんげ殿」や「いいいい殿」から解放されるはずだ!

ネームエントリー画面図

いろはにほへと
ちりぬるを
わかよたれそ
つねならむ
うゐのおくやま
けふこえて
あさきゆめみし
ゑひもせすん
゛゜っゃゅょ以上

第一位
ぐわんげ殿

重要! 団子はどこにあるんじゃやい?

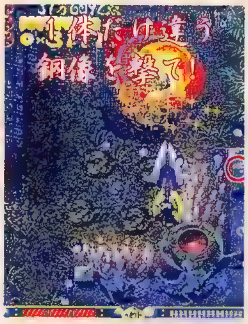
命に関わるこの重要事項。キミはすべての団子をきちんと食べているかな?

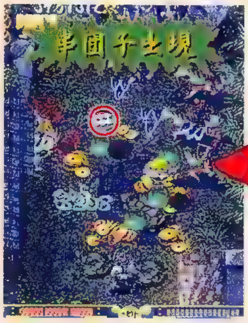
八相弾は厳禁!

3面以降、各面に存在する団子たち。我々の命を回復してくれるこの素晴らしいアイテムは、特定の敵や地形を破壊することで出現させることができるが、なんと、**●八相弾で破壊してしまうと肝心の団子が出ない**のである。

団子があるところはたいてい敵の攻撃も激しいが、ここで怖じけずいて八相弾を使ってしまうのはよろしくない。たとえダメージを少しくらったとしても、頑張って団子を取っていけば確実にライフは増えていくだろう。八相弾を使うなら団子を取ってからにしよう。

3面（妖猫譚ノ巻）



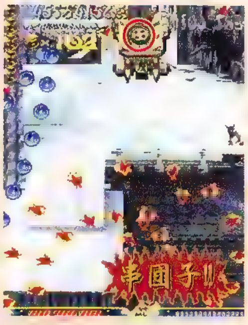


4つある銅像のうち、形の違う蛙のような奴のみを倒そう。

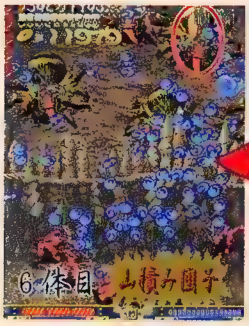
4面（獣神楽ノ巻）



5面（白鳳城ノ巻）



6面（獄門山ノ巻）





そして10体倒せば…



最終面前半で人喰い蜘蛛が大量に出てくる場所では、なんと一気に回復が3つも出る!しかも伝説の全回復「餅飾り」まで出るぞ。

串団子は4体目、山積み団子は6体目の人喰い蜘蛛が持っていて、餅飾りは15体出てくる人喰い蜘蛛を10体倒すと、めでたく出現だ!

必見

これを読んで成金の快感を味わってくれ

初心者のための

成金講座

未だコンボがつながらなくて困っている人をよく見かける。ぐわんげの面白さを倍増させるためにも、この記事を読んでキミもお金をじゃらじゃらと降らせてみないか!?

ボクもお金が欲しい…

うまい人のプレイを見て、画面左上に表示されているコンボ数が1000や2000を超しているのに唖然としているそこのキミ！「ボクにはちょっとできない芸当！稼いでいる人ってすごいなあ」と言って、指をくわえてただ見ているだけじゃないかな？

実はぐわんげの面白さは、このお金をじゃらじゃら降り注がせてそれを回収することに集約されているんだ。コンボ数がみるみるうちに上がっていって、しまいには1万を越してしまうのも全然夢じゃないぞ。コンボがつながるようになれば、ぐわんげの面白さも10倍アップ間違いなし！

し・か・も、このお金稼ぎやコンボ数を上げるのは実はとっても簡単。少しコツを知ってしまえばホラッ！お金がたんまりとキミの手元に…。

それでは、そのお金稼ぎの「コツ」とは何かを、段階を追って見ていこう。ゆっくりついてきてね。

STEP 1 コンボをつないでいくにはどうしたらいいの？

最初に思い浮かぶ疑問はこれだろう。細かいことはとりあえず無視していいから、まずは…、

●とにかく式神を使いまくろう

これが第一歩だ。

ショットボタンは叩くのではなくて、常に押しっぱなし。とにかく式神だけで敵を倒していくようにすれば、ちょっとずつコンボがつながるようになるぞ。

コンボをつなげるには、間隔をあまり開けずに敵を連続して倒していけばいいだけ。同社の『怒首領蜂』に似てるので参考までに。

さて、こんな感じで式神オンリーで敵を倒していくと、1つ気付くことがある。それは式神の攻撃力。式神のダメージは非常に高いので、式神をサーッと移動させて敵を撫でれば、瞬時に一掃していけるだろう。つまり、あまりにも速攻で敵を倒していくとコンボが途切れやすいわけ。連続で敵を倒していくために、できれば敵が少なくなったら倒す速度を緩やかにして、画面の敵を全滅させないように意識しよう。これで、さらにコンボが途切れにくくなるぞ。


まずは式神オンリーで敵を倒していくようにするといいぞ

STEP 2 左上の髑髏が並んだゲージっぽいのは何だ？

コンボがなんとなくつながるようになったら、次は画面左上にあるドクロが10個並んだゲージを見るようにしよう。これはプレイに余裕が出てきてからでいい。少しずつ「チラッ、チラッ」と目を向けるクセをつけていこう。

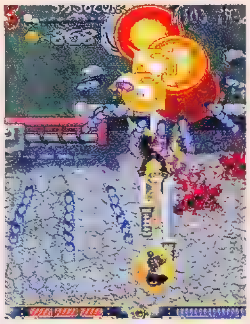
さて、このドクロが並んだゲージっぽいのが意味するところは何か？それは「コンボメーター」だ。

●このゲージが切れると、コンボが途切れる

これもまた「怒首領蜂」のものと似ているのだ。

つまり、このゲージは敵を倒すと上昇して、常に減少している。式神オンリーの場合だと、敵に当てている間も上昇するので、堅い敵に乾杯！というわけだ。

ドクロメーターに視線がいくようになったら、ドクロの多さで敵を倒していく速さを変えていこう。つまり、ドクロが多いのならゆっくりと敵を倒し、少ないのなら速攻でドンドン倒してドクロの数を増やす、といった具合だ。


ドクロゲージはコンボメーターだ。途切れないように敵を倒そう。

STEP 3 さらにコンボを楽につないでいくには？

だんだんコンボがつながるようになってきたけど、まだ、ところどころでコンボが途切れてしまう人は、次のようなことを意識していくといいぞ。

●コウモリはショットで撃つようにする

耐久力が少なくて数の多いコウモリは、ショットで撃ったほうがゲージが溜まっていくのだ。したがって、こいつらに対してショットを使うようにすればあっという間にゲージが満タンになるぞ。


コウモリはショットで撃つほうがいいぞ！

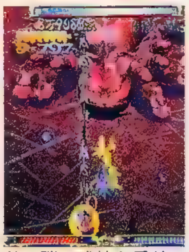
●敵の弾を式神で止めて倒せば、お金になる

式神を敵の弾に当てれば、弾はピンク色になる。このときに近くの敵を式神の爆風で倒せば、今ピンク色をしていた弾は、お金になるのである。堅い敵が出てきたときは、その敵に式神をすぐ当てていくようにすると、発射された弾をほぼすべてお金に換えられるので、コンボ数が一気に上昇するぞ。

●敵の弾をピンクにしている間は、ドクロゲージはほとんど減っていかない

このおかげで、式神オンリーのほうがコンボをつなげやすいわけ。つまり、敵がいても弾があっても、ゲージが一気に減少することはないからだ。

また、今までつなぎの難しかったところでこれを意識してみるといい。たとえ敵がいなくなったとしても、弾止めでゲージを維持できるからだ。たとえば3ボスの手前なんかで有効利用してみよう。


敵の弾に式神を乗せて、ゲージの減少を最小限に抑えよう。

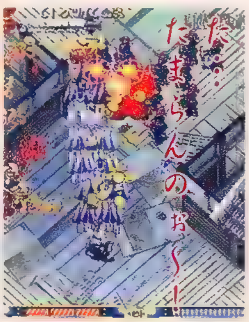
最終段階! コンボ1000で快感を

コンボを1000までつなぐと、

●ショットで撃ち込むだけで、お金がたんまり降ってくる

これが最終目的！とにかく快感なことこのうえないぞ！（ただし、ドクロゲージが半分以上ないとダメで、しかもショットだからコンボが切れやすくなるので注意だ）

さて、コンボ1000というと意外に無理なような気がするが、実際には1面を途切れずつなげれば、2面の前半でもう達成できるし、もし途切れたとしても、2面以降はドクロゲージを意識して式神オンリープレイなら、あっという間に1000に届くはず。あきらめずにつなげて、ぜひこの快感を体験してほしい！









ここが正念場！
気合いを入れて乗り越えろ！
異界録其の四

「獣神楽」之巻

このステージ専用の敵「鷲武者」は非常に手強い相手。出現場所を覚え、しっかりと対応できるようにしておこう。

KMT

MAP①前半 鷲武者×3に要注意！

ステージ開始直後は、これまでのステージ同様、まずは上方向へのスクロールで進んでいく。この場面で注意したいのは、強敵「鷲武者」の出現するポイントであるMAP1のA地点。

鷲武者は、出現後、画面上に逃げながら横幅の広い扇状の弾を撃ってくる。この扇状の弾を好き勝手に撃たれると、あっという間に追いつめられてしまうので、鷲武者は速攻で倒すようにしたい。出現場所を覚え、出現と同時にショットで倒すか、式神で弾を止めつつ倒すようにしよう。

なお、ここに出現する3人の鷲武者は、左→右→中央の順に出現するのだが、3人とも倒すのははっきりいって難しい。そこで、左のパターン一例で紹介しているように、2人目の画面右側に出現するやつは無視して、左→中央の順に鷲武者を倒すようにするといい。ただしこの場合には、2人目の鷲武者の弾を画面端に誘導しておくことが必要不可欠だぞ。

A地点のパターン一例

①戦車群を式神で倒す！
まず直前の戦車群を式神で弾を止めつつ倒す。ただし、鳥居の中から出現してくる六番戦車はすべて倒さず、3、4台倒したら一気に画面左端へ移動する。

②1人目の鷲武者をショットで倒す！
画面左端へ移動すると、ちょうど前方に鷲武者が出現してくるはず。こいつをショットで倒そう。なお鷲武者に撃たれた扇弾は、必ず左に動いて避けること。

③3人目の鷲武者をショットで倒す！
1人目の鷲武者を倒したら、しばらくの間、画面左端で待機。2人目の鷲武者の弾を誘導する。3人目の鷲武者が出現したら、画面中央に移動してショットで撃とう。

④2人目の鷲武者の扇弾を式神で消す！
3人目の鷲武者を倒したら、すぐに式神を出す。残しておいた六番戦車を利用して、2人目の鷲武者が画面上に逃げながら撃ってくる弾を消そう。消しきれなかった弾は、式神で少し弾を止めてから、右に避けるようにすればOKだ。



MAP①後半 ザコを優先して撃て！

MAP①の後半は、左→上と画面のスクロールが変化する。左方向へスクロールが進んでいく場面では、最初画面左端にへばりついてショットでザコ敵を撃つようにすると楽。七番浮砲台は、土俵上の一番砲が画面内に入ったあたりで、撃ちにいくといい。

スクロールが上方向に変化した直後は、画面右上に出現する鷲武者に要注意。出現と同時に式神を重ね、弾を止めつつ倒してしまおう。ただし、そのためには、直前に出現する一番砲や七番浮砲台を素早く処理しておく必要があるぞ。



七番浮砲台がこの弾を撃ってきたら、画面中央に移動し、式神を重ねて倒す。

MAP② コウモリを撃ち漏らすと危険！

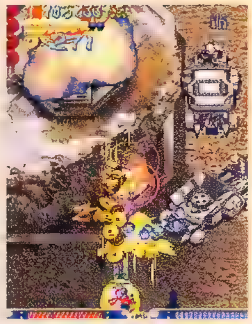
MAP②では、まずは中ボス、野槌（のづち）と戦うことになるが、野槌の倒し方については左の囲みを参考にしてほしい。ここでは野槌を倒したあとの場面について説明していこう。

まず最初に注意してほしいのは、画面左側からヨツメコウモリ群が出現するB地点。ヨツメコウモリは大量に弾をバラまいてくるので、撃ち漏らすと非常に危険。ヨツメコウモリが出現したら、すぐに自機を画面左端に寄せ、ショットで撃つようにしよう。

なお、ヨツメコウモリが出現するまでには、崖上の敵を撃つ余裕がある。このときは、与平をたくさん倒すことよりも、1人だけいる大筒男を倒すことを優先しよう。ここで大筒男を倒しておくと、あとの展開が格段に楽になる。


赤丸で囲ってあるのが大筒男。コウモリを撃つ前に確実に倒しておこう。

続いて注意したいのは、MAP②の出口付近であるC地点。ここでは、崖上の一番砲→七番浮砲台→崖下の敵の順に式神を重ね、弾を消しつつ敵を倒していく。七番浮砲台を倒したあとは、一度式神を引っ込めてから、崖下の敵に式神を重ねるようにすると、スムーズに敵を処理することができるぞ。


式神を出したまま動かすのは効率が悪い。出し直してから崖下の敵に重ねよう。

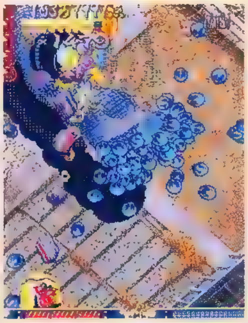
以前にも紹介したが、画面奥から画面手前に式神を移動させたいときは、ボタン押しっぱなしで式神を動かすのではなく、**式神を出し直してから動かしたほうが素早く目的地に式神を移動させることができる**。このテクニックは非常に使えるので、ほかの場面でもぜひ活用してほしい。

中ボス 野槌（のづち）

お堂を突き破るように出現し、プレイヤーの行く手を阻む、中ボスの野槌。その口から大量にバラまかれる青弾は、発射されたあと、いったん停止して飛ぶ方向を変えてくる。非常に対処しにくいので、注意が必要だ。

戦ううえでのポイントは3つあり、まず1つ目が式神で青弾を止めないようにすること。下手に弾を止めると、青弾の密集度が高くなり、避けづらさが倍増するので注意。野槌を撃ち込むときは、口のところに式神を重ねるのではなく、胴体（？）のあたりに式神を重ねるようにしよう。

2つ目のポイントは、自キャラのポジションを画面端にとり、できるだけ野槌から離れるようにすること。野槌から離れた位置にいることによって、青弾が飛んでくるまでの時間を稼ぐことができる＝青弾の弾道を見切る余裕が生まれるのだ。


青弾は画面端で待ちかまえる。弾道を見切って、画面中央へと避けよう。

3つ目のポイントは、野槌が落とす牛の残骸（黒い物体）や、画面右側から出現する与平を利用して、青弾を消すこと。1回目の青弾を自力で避け、2回目の青弾は牛の残骸で弾消し、3回目と4回目は与平で弾消しとやれば、きつい弾避けをしなくてすむぞ。


牛の残骸は2回目の青弾を消すときに利用する。1回目の青弾は自力で避ける。

野槌は慣れてしまえば、それほど手強い相手ではない。今紹介した3つのポイントを意識して、練習を積み重ねれば、安定してノーダメージで倒せるようになるぞ。

なお、野槌を倒すと体力が1マス分回復する山積み団子が出現するが、八相弾で倒した場合には出現しなくなる。注意しよう。





MAP③ 鷲武者の出現順を覚えよ！

MAP③では、左右を崖に挟まれた狭い場所で、大量のザコ敵、そして画面の左右から出現してくる鷲武者と戦うことになる。敵の攻撃が非常に激しく、全面中でも1、2を争うほどの難所なので、クリア重視の場合なら毎回八相弾を使ったほうがいいだろう。

八相弾を使わずに抜ける場合は、次々と押し寄せてくる敵を、素早く、そして的確に処理していくことが非常に重要。中でも計6人出現する鷲武者は非常に厄介なので、出現順を覚え、出現してきたところを狙い撃ちできるようにしておこう。ちなみに、騎馬兵がいるところから、右→左→右→左の順に4人、少し間をおいて左→右の順に2人出現してくるぞ。


この場面は、全面中屈指の難度を誇る。クリア重視なら迷わず八相弾を使おう。


八相弾を使わない場合は、常に敵の先手をとっていくことが重要だ。

「獣神楽」の巻 MAP③


MAP②から

MAP③突破パターン一例



①与平＆与吉群と崖上の騎馬兵を式神で倒す！
まずはMAP③の入り口付近に配置されている与平＆与吉群を式神で一掃する。画面右上の崖上に騎馬兵が現れたら、与平＆与吉の掃討作業はいったん中止、すぐに騎馬兵に式神を重ね、弾を止めつつ倒そう。騎馬兵を倒したら、残っている与平と与吉を処理する。

②1人目の鷲武者をショットで倒す！
与平と与吉をあらかた片づけたら、すぐに画面右側へ移動。崖にへばりつきながらショットを撃ち、画面右側から出現してくる1人目の鷲武者を倒す。鷲武者に撃たれた扇弾は、左に動いて避けること。なお、与平や与吉が画面内に残っている場合は、鷲武者を撃つときにできるだけ前に出て、弾を真横に撃たせるようにしておこう。

③2人目の鷲武者をショットで倒す！
1人目の鷲武者の扇弾を左に動いて避けたら、そのままショットを撃ちっぱなしにしながら左へ移動。画面左側の崖にへばりついて、正面の六番戦車を撃つ。そして、画面左側から出現してくる2人目の鷲武者をそのままショットで倒してしまおう。

④3人目の鷲武者を式神で倒す！
2人目の鷲武者を倒したあとは、すぐに画面中央あたりまで移動し、式神を出す。3人目の鷲武者が画面右側から出現してくるので、その出現ポイントに式神を重ね、近くにいる敵もろとも倒してしまおう。

⑤4人目の鷲武者をショットで倒す！
3人目の鷲武者を倒したら、このあと画面左側から出現してくる4人目の鷲武者に備え、すぐに左へと移動する。画面左側の崖にへばりつきながらショットを撃ち、4人目の鷲武者を出現と同時に倒してしまおう。

⑥残っている敵の処理
4人目の鷲武者を倒したあとは、すぐに画面右側へと移動し、まずは斧兵（青組）などのザコ敵をショットで撃つ。続いて、式神を使って、からくり砲台→崖上の騎馬兵の順に倒していこう。

このあと左→右の順に鷲武者が出現するが、左の鷲武者は出現と同時に式神を重ねて倒し、右の鷲武者はショットで撃って倒すようすればOKだ。

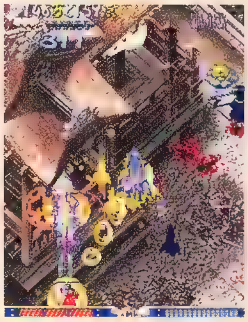
ステージ4 コンボが切れやすい場所

ステージ4でコンボが切れやすいのは、MAP①の最後に出現するザコ敵から中ボスの野槌へのつなぎ。何も考えずに敵を撃っていると、確実にコンボは切れてしまう。コンボをつなぐためには、式神を使ってザコ敵の撃ってくる弾を止めること。チマチマと敵を撃って時間を稼ぐことが必要だ。

具体的には、まず画面右側から出現してくるヨツメコウモリを画面右端で処理し、左に移動しながら六番戦車をすべて撃つ。続いてすぐに式神を出し、敵弾を止める→ゲージが減ってきたら敵を少しだけ倒す、ということを繰り返す。これで簡単に野槌にコンボをつなげることができるはず。

ちなみに、なぜ式神で敵弾を止めることが必要なのかというと、前号でも紹介したが「式神で弾を止めている間は、ドクロゲージの減少速度が遅くなる」からだ。

このほかでは、鷲武者が出現するポイントでコンボが切れやすい。ただ、こちらは鷲武者の処理がうまくいっていないのが原因。鷲武者を出現と同時に倒せるようになれば、問題なくつながるようになるはずだ。


式神で弾を止めて時間を稼ぐことが重要。敵はすぐに撃たないようにしよう。



それほど強敵ではないが…

ステージ3ボスの「猫蜘蛛」に比べると、このステージの「獣社」はそれほど強いボスではない。弾スジが素直で、高速弾もほとんど撃ってこないため、画面下から式神メインで撃ち込んでいれば自然に倒せていることだろう。しかし、ここで大量のダメージを受けてしまうと、次の回復はステージ5の最後なのが厳しい。受けるダメージをなるべく減らすためにも、パターンはきちんと把握しておこう。

1次形態

ボス最初の形態は、獣社中央の主砲による砲撃と、主砲横から出現する大筒男による複合攻撃。主砲は主人公を狙って大量の青弾を撃ってくるので、主砲の上に式神を重ねてなるべく多くの弾を止めて、爆弾ショットで大筒男を倒すと同時に、主砲の弾も消してしまうこと。

しばらくするとボスが上に移動し、タルをバラまいてくる。このタルは、破壊すると小さな青弾を数発撃つが、放っておいても爆発して火柱を上げることに注意。どちらも触れればダメージを受けるので、なるべく早めにショットで破壊してしまうのが得策だろう。

ボスの体力が65％になるまでは、この2つの繰り返しだ。


主砲の青弾はやっかいだが、両脇の大筒男をうまく巻き込んで弾消しするといい。

2次形態

2次形態になると、ボスは正面扉からの御札（ホーミング性能あり）と、扉両脇の柱からの青い針弾で攻撃してくる。このうち、御札のほうは触れてもダメージにならないが、主人公に貼りつくと移動速度を遅くする効果があるので、そのまま放っておくと他の弾をくらいやすくなってしまう。

とはいうものの、御札はショットもしくは爆弾ショットを当てれば破壊できるので（ちなみに、爆弾ショットで壊せば式神の敵弾消し効果も発生する）、式神はボス本体に重ねたまま爆弾ショットで撃ち続け、御札が飛んできたときだけショットに切り替えて撃てば、それほど難しい形態ではないはずだ。

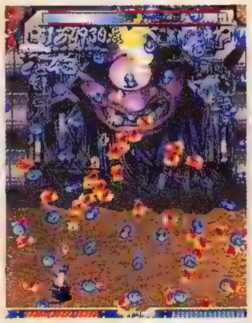

御札が主人公に貼りつくと足が遅くなる。貼りつかれたらショットでかき消そう。

3次形態

ボスの体力が55％を切ると、爆発とともに外殻が吹き飛び、内部の巨大妖怪が姿を現す。この攻撃形態になると、ボスはまず両肩（？）の砲台からの火炎弾で攻撃してくるが、この弾は爆弾ショットで撃ち込みながら、画面一番下で小刻みに避ければ、特に問題はない。

しばらくすると、ボスは口から火炎弾と、目から炸裂弾を撃ってくる。炸裂弾に対しては、近距離で爆発されると弾同士の間隔が狭く、なかなか避けづらくなるため、なるべく画面端へと移動するように避けるといいだろう。

ボスの体力が20％を切るまでは、この2つの繰り返し。かなりの持久戦になることを覚悟しよう。


炸裂弾を避けるならなるべく画面端で。爆心地に近寄らないよう注意すること。

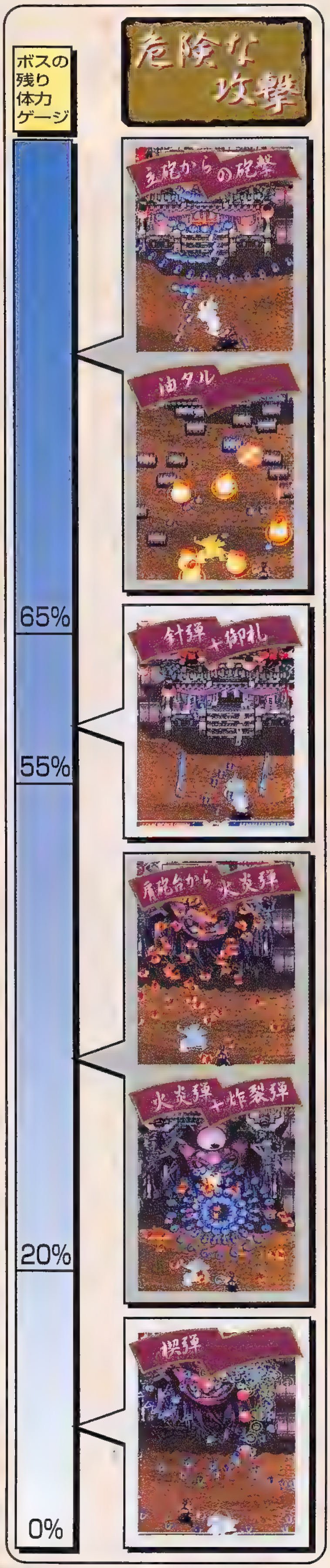
最終形態

最後の形態では、ボスが大量の楔弾を撃ってくる。一見、この楔弾は何の法則もなくバラまかれているように感じるかもしれないが、よく見るとボスが小さい目玉を撃ち、この目玉が描く螺旋状の軌跡（黄色い残像）から数発ずつの楔弾が発射されるようになっている。

この攻撃に対しては、爆弾ショットでボス本体に撃ち込みつつ楔弾を避けていく。楔弾は速度が遅いので、弾避けもそれほど難しくないはずだ。ただし、このとき主人公は常に爆弾ショットを使用しているため、横方向にしか動けないことに注意。真横から楔弾が飛んできたら、ボタンを離して縦方向に回避することを忘れずに。


真横から飛んでくる楔弾には注意。式神を使っていると横方向にしか動けないぞ！

危険な攻撃





コマンド入力解析

レバーぐるぐるボタン連打は卒業しよう。

担当：はまー

肩の力を抜いて…

「EX2PLUS」のコマンドは、若干複雑に感じないこともない。スーパーキャンセルやエクセルといった、短時間に多くの操作をしなければならない状況が多いのも、それを後押ししているのだろう。しかし、必要最小限のコマンドだけを抽出してみると、矢印の数はけっこう減ることが分かるはずだ。

↓↘→↓↘→

スーパーコンボで、コマンドが「↓↘→↓↘→」もしくは「↓↙←↓↙←」になっている技は、ほとんどが「↓↘→」「↓↙←」に省略できる。ただし表の技は例外で、最後をきちんと真横まで入れないと出ない。

←溜め→←→

正確には、「←方向」溜め「→方向」「←方向」「→方向」+ボタンとなる。必殺技の「←方向溜め→+ボタン」と違い、しゃがんだままでも出すことが可能。反撃など、単発で出したい時に役立つ。


ここで↙↘↙↗+Kと入力すれば、


ダブルニーが暴発することなくナイトメアが出る。

↙溜め↘↙↗

これも、「↙」溜め「→方向」「↙」「↑方向」+ボタンになる。↙溜め↗↙↗と入力すると、単体でもスーパーキャンセルでも出しやすい。

小P、小P、→、小K、大P

いわゆる瞬獄殺コマンドだが、けっこう適当でも出る。

まず、小P×2の時は、レバーをどこに入れておいてもOK。ただし、小P入力中に別方向へ切り換えるのは不可。

→は、→方向でも大丈夫。ただし、小P中に→方向へ入れていた場合は、一度ニュートラルに戻す必要がある。

小Kは、→方向と同時でも認められる。つまりレバーを→方向に入れたままでいいのだが、この後に大Pを押す時も、やはりニュートラル以外の別の方向へ切り換えてはいけない。



2回目の小Pと→が同時にならないように。慣れればかなり早く出せる。

レバー1回転

最初の方向は、斜めを受け付けてくれないので注意。←↓→↑のいずれかからスタートとなる。ここから時計回り、または反時計回りに、レバーを8分の5回転させればOK。

具体的な例を挙げると、右から時計回りに入力する場合は「→↘↓↙←↖+ボタン」となる（厳密には「→↓←↖」もしくは「→↘←↖」）。レバーの最後を入れるとジャンプしてしまうが、これの予備モーションが60分の4～6秒あり、この間にボタンを押せば地上でいきなり出すことも可能だ。

なお、2回転の場合は「→↘←↖→↘←↖+ボタン」となる。

溜め時間について

EX2PLUSにおける「溜め技」は、じつは技ごとに必要な時間が違う。「ダブルサマーを入力したはずなのに、ただのサマーになってしまった」ということも、この微妙な差のせいであり得るのだ。それら溜め技と必要な時間を表にしたので、参考にしてほしい。


ジャンプ攻撃→下中K→ノーキャンセルテラーは安定連続技。

コマンドを省略できないスーパーコンボ一覧

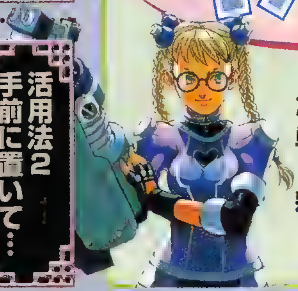
キャラ名	スーパーコンボ
ロッソ	ため息の橋
リュウ	真空波動拳
ダラン	インドラ～橋
シャロン	シャロンスペシャル
C・ジャック	ホームランキング
スカロマニア	スーパースカロクラッシャー（地・空） スーパースカロスライダー

溜め時間一覧表　単位：フレーム（60分の1秒）

キャラ名	技名	溜め時間
ガイル	ソニックブーム	49
	サマーソルトキック	49
	オープニングギャンビット	30
	ダブルサマーソルトキック	50
	ソニックブームタイフーン	30
C・ジャック	ダッシュストレート	50
	ダッシュアッパー	40
	クレイジージャック	50
	レイジングバッファロー	50
ベガ	サイコクラッシャー	40
	ダブルニープレス	40
	ヘッドプレス	49
	サイコキャノン	30
	ニープレスナイトメア	50
	サイコブレイクスマッシャー	30
ブランカ	ローリングアタック	40
	バーチカルローリング	49
	バックステップローリング	49
	グランドシェイブローリング	49
	ジャングルビート	49
バルログ	ローリングクリスタルフラッシュ	60
	フライングバルセロナアタック	49
	スカイハイクロー	49
	グランドクリスタルフラッシュ	61
	スカイハイイリュージョン	50
	スカーレットテラー	30
	ローリングイズナドロップ	50
ダラン	G.O.Dファイナル	30

◆ぜん豆・ジャパネスクゲーム3：時代劇の元祖は、サムライ（1979・セガ）になる。このゲームは当時の技術力の中では表現がうまく、アクションゲームの元祖とも言われる。刀で切ったり突いたりできて、与力と呼ばれる強敵との闘いぶりはチャンバラの雰囲気が良く出ていた。

実践！アップロード／ダウンロード活用講座



ただ切り離すだけでは単なるパワーダウン技。しかし使いこなせば多彩な攻めが可能になる！

担当：ギィ

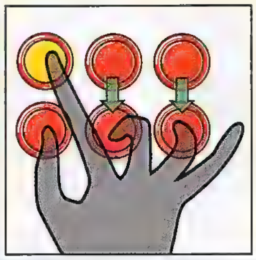
アップロード／ダウンロードの基礎知識

1：アップロード／ダウンロードがボタン押しっぱなしで移動可能なのは周知の通りだが、このとき押しっぱなしにするボタンは1つだけで、他の2つは離してしまってOK。

オススメは図のように小Pを人差し指で押しっぱなしにし、親指で小K、中指で中K、薬指で大Kを操作する方法。

これなら移動させながらでもエクセルを含めて一通りの操作が可能だ。

2：アップロード／ダウンロードヒット後はジャンプ大Kで追い打ちが安定。



アップロード／ダウンロード操作中の指の配置

活用法1 ガードさせて固める

まず確実にガードさせ、そこを起点に攻めることで、以降の（大ダメージを見込める）活用法2、3を狙いやすい状況へ誘導することができる。

近くでダウンさせた後、アップロードを出すと起き上がりに重ねてみよう。特に、ファイブスターレイドの後は、確実に相手を画面端に追いつめることができて具合がいい。

この後はジャンプ中Kから、しゃがみ小K→しゃがみ中K→大ジャクソンキック（1段止め）と固めた後、ジャンプと同時にキャンサーが戻ってくるのでスムーズにヘッドクラッシュに移行できるぞ。

もちろん、途中で止めて歩いて投げor（後出し）エクセルで選択をかけるのも有効だ。



ファイブスターレイド後はおいしい状況。まずは固めておこう。

活用法2 手前に置いて…

相手が重ねを警戒して、起き上がりなどに暴れなくなったら、アップロード／ダウンロードを相手の手前（動くと当たるギリギリの位置がベスト）に設置してみよう。その後の攻めのバリエーションが広がるぞ。

・オルタナティブキャッチ→リアを狙う

歩いて下がれない画面端で狙いたい。ダウンロードから狙えば、吹っ飛ばした相手をキャンサーに叩き込める。

・めくりジャンプ中Kを狙う

こちらは画面中央で、ハミングラッシュヒット→ダウンロード設置、半歩歩いて跳び込むとちょうどいい。めくり中K後はしゃがみ中Kなどでキャンサーに押し込もう。



手前で止めつつオルタナティブキャッチでダウンロードにたたき込め。

活用法3 跳ばせて何とかする

ダウンロードからの攻めを嫌った相手はダウンロードを見たら、こちらに跳び込んでくるようになるハズ。

しかし、これが実はこちらの思うつぼなのだ。

ダウンロードを移動させ、エリアとキャンサーの間に相手を誘い込めたら、対空エクセル（立ち小P→立ち中K→立ち大K→➡+中K）で跳び込みを落としつつ、そのままキャンサーの中に叩き込み、さらに立ち中K→立ち大K→➡+中Kと決めていこう。

先読み気味に跳び込まれても、すぐにボタンを離してガードすればキャンサーが対空になってくれるぞ。



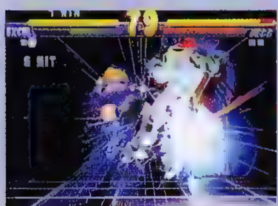
とっさにガードでこの通り。追い打ちも忘れずに。



ダウンロードを跳び越えてきたらチャンス。



エクセルで落としてそのまま運び、



キャンサーの中に叩き込む。追い打ちも忘れずに。

エクセルコンボ 応用編

【基本対空エクセル】

●立ち小P→立ち大P→立ち大K→➡+中K→小ハミングラッシュ（2段目キャンセル）→中ハミングラッシュ（2段目キャンセル）→大ハミングラッシュ

以前紹介した対空エクセルは状況が限定されるので、汎用性でこちらがオススメ。

【地上エクセル（Kのみ）】

●下小K→下中K→立ち中K→立ち大K→➡+大K→大ジャクソンキック×2→ポップアップニー→立ち大K

キックのみでの地上エクセル。キャンサー切り離し後に。

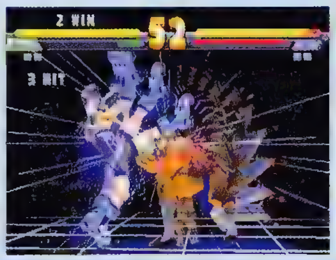
【対空エクセル（Kのみ）】

●立ち小P→立ち中K→立ち大K→（以下から二者択一）

・（中段）～➡+大K→ジャクソンキック→ポップアップニー→立ち大K

・（下段）～しゃがみ大K→立ち中K→立ち大K→しゃがみ大K→立ち大K

ダウンロードが設置されていない場合、Kのみでの対空エクセルは空中の相手を拾える技に乏しいので、あえて途中から2択で大ダメージを狙うのがオススメ。



Kのみの対空エクセルは着地点に2択を重ねるのがおいしい。

帝王の強さはK投げにあり



担当：はまー

ベガのKボタンによる投げは、それ自体のダメージは低いものの、決めた後にさまざまな追撃をすることができる。

ゲージがない状態ではしゃがみ大Kが安定だが、1ゲージでもあればエクセルにつなぐことができるので、きちんと決めればコマンド投げにも匹敵するダメージになる。

具体的な内容は、

●K投げ→（エクセル発動→）下大K→下大K→下大P→大K→大P→中K→中ダブルニープレス→中サイコクラッシャー（orサイコキャノン）

となる。3ヒットごとに気持ち一拍置くと成功しやすいはずだ。ダメージは、サイコクラッシャーフィニッシュで60前後。サイコキャノンがベストの状態でヒットした時は、さらに強サイコクラッシャーを連続ヒットさせることもでき、じつに90強にもなる。



キャノンをできるだけ「タメ」て弾を大きくすれば、浮いた相手に多段ヒットしやすい。

◆ぜん豆・ジャパネスクゲーム4：最初のジャパネスクシューティングと言えば、SNKが1980年に発売したサスケVSコマンダーと思われる。まだシューティングにボスが出てこない時代に、ボス忍者が火炎の術・春花の術など、さまざまな術を行ってくるのが画期的な名作。

一歩踏み込んだ応用エクセル講座

第4回・不確定状況での対エクセルの駆け引き

構成：はまー
協力：ストEX2PLUSチーム

前回までは、自分がどう使っていくかが焦点だった。しかし当然のことながら、同じような状況では相手も使ってくる。今回は「対エクセル」の攻防を中心に考えていこう。

後攻の視点

先にエクセルを発動されても自分がエクセルを出せる状態にあれば、ボタン押しっぱなしで簡単に発動できる。基本的には「後攻」のほうに優先権があると言っていい。この場合の選択肢は、主に次の3つに絞られてくるはずだ。

●相手が最速しゃがみ小Kを出してくる……こちらも最速しゃがみ小Kを出す

これは問題なし。一方的に当てることができる。

●相手がガードしている……少し歩いて投げる

一応、相手が打撃を出している時も、少し歩いて投げるという選択は有効。

相手のエクセルを返しつつ投げる時は、こちらの暗転後にまだ無敵時間が4フレーム残っているので、急いで投げようとすると通常技や特殊技に化けてしまう点に注意。



投げ抜けされたら、残念ながら痛み分け。

●相手がジャンプで逃げる……最速立ち小Pで落とす

こちらのエクセルを見てからレバーを上に入れられた場合、ザンギエフとダラン以外のキャラに対してはしゃがみ小Kがスカってしまう。しかし、間合いが近ければ立ち小Pで落とすことができるので、そこから対空用のエクセル連続技を決めていけばいい。



立ち小Pが3フレームのキャラでも、相手が無敵なので、



必ずジャンプされてしまう。対空エクセルの用意を。

先攻の視点

エクセルに対してエクセルで返されると、基本的には「先攻」が不利。しかし、必ずしも受け一辺倒にならざるを得ないというわけではない。

まず、相手がエクセルで返してくるかどうか分からない状況では、セオリーとして「少し歩いて投げ」を狙うことになる。しゃがみ小Kは、エクセルを使われなくても「投げを回避するためのジャンプ」すら捕らえることができないので（理由は前述のとおり）、よほどの読みがないかぎりは決まらない。



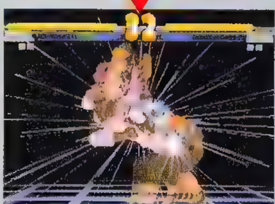
歩き投げは、スーパーコンボとかち合ってもまずガードできるのが強み。

案の定エクセルで光り返された時は、立場がまったく逆転し、相手の投げorしゃがみ小Kをジャンプで回避するか、相手のジャンプ防止立ち小Pをしゃがみガードでスカす、という選択になる。こうなったら、反撃はほぼ考えないほうがいいだろう。



相手の暗転前に跳んでいれば、最速で出されてもこんな感じ。

ただ、これらの「基本」はあくまで自分が保険をかけた後の話であって、光った時点で「あ、これは光り返されるな」と感じたのであれば、まだ「攻め」ていくことはできる。具体的には、相手が何をしてこようが垂直ジャンプしてしまう、というもの。これは光り返しを見てからのジャンプとは違い、相手がジャンプ防止の技を出した時には、それが当たらないぐらいの高度まで跳ぶことができる。



スーパーコンボが出せないので、対空技の選択も限られてくるはず。

我らアンチエクセル派

エクセルを返す行動は、なにもエクセルだけとはかぎらない。フレーム単位での時間の流れを理解していれば、1～5フレームで対処できる行動はけっこうある。

●サマーソルトキック

ガイルのサマーのコマンドは「↓方向溜め↑方向＋K」。エクセル暗転前に溜めが完了していれば、暗転中「↑方向＋K押しっぱなし」にしておくことで、エクセルと同じように出すことができる。ただしサマーの攻撃発生が早すぎるため、しゃがみ小Kに対して使用するとスカって反撃されてしまう。使うなら跳び込みエクセルに対してだ。

●クイックダブルラリアット、エオールの翼

これらも、暗転中にボタンを同時押ししておくだけ。足元無敵なので、しゃがみ小Kをスカしつつ反撃を狙える。エクセルと違い、通常技が見えていても7フレーム以内であれば空キャンセルしてくれるのがポイントだ。



下中Kが出ていても、エオールなら簡単に空キャンセルできる。

●→↓↘コマンドで無敵を伴う技

気合を入れれば3フレームで入力できないこともないが、ここでは特殊な入力ができることに注目したい。

例えば、こちらがエクセルを使った後に「歩き投げ」か「レバー→＋最速立ち小K」を狙ってみる。相手が光り返したら暗転中に↓に入れておき、暗転が解けた直後に合わせて↙＋ボタン。もしくは、ボタンを連打しながらレバーを下方向に入れっぱなしでガチャガチャ往復させてもいいだろう。

●コマンド入力形式のスーパーコンボ

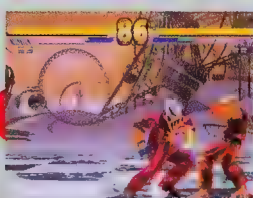
必殺技やスーパーコンボのスキに直接エクセル連続技を狙われた場合、暗転が解けてからではスーパーキャンセルでフォローするのはほぼ不可能。5フレームの猶予に5フレームのコマンド入力は、常識的に考えて不可能に近い。

しかし、「必殺技（スーパーコンボ）中に次のスーパーコンボのレバーだけを何度も入力しておき、エクセルを使われたら、暗転中にスーパーコンボのボタンを押しっぱなしにする」という操作であれば、話は現実味を帯びてくる。

ただ、あまり出の早いスーパーコンボを使うと相手の無敵中にスカってしまうことも多いので、有効なキャラや場面はかなり限定されてしまう。



下小Kにも当たるスーパーコンボなら、十分信頼できるはず。



この時点で、すでに「↓↙←↓↙←…」が連続入力されている。

◆ぜん豆・ジャパネスクゲーム5：和風の妖怪がたくさん出現するシューティングと言えば、妖魔忍法帳（ニチブツ・1986）があった。怪しいニチブツグラフィックで、レバーを入れた方向に弾を撃てる戦場の狼タイプのシューティング。うまくなればずっと遊べるゲームだった。

すぐに使えるEXCLE

つなぐか？つながないか？多段スーパーコンボにつないで攻撃力アップ！

スーパーコンボにつなぐエクセル連続技具体例

エクセルからの連続技をスーパーキャンセルするとたいていダメージが低くなってしまう。しかし、これらのスーパーコンボへとつないでいけば、エクセル連続技の威力がずっとアップするのだ。

構成：石井ぜんじ
協力：ストEX2PLUSチーム

エクセルからスーパーコンボにつなぐべきか？

エクセルは、連続技のスタートとしては、かなり確率が高いほうである。ジャンプ攻撃がたまたま当たる確率などに比べれば、ずっと当たりやすいと言えるだろう。

では、そのチャンスにエクセルから欲張ってゲージをもう1個使い、スーパーコンボを使っておいたほうがよいのだろうか。確かにワンチャンスにダメージを多く奪いたいが、それによってあまり減らないのでは温存もしたくなる。実際に、何の気なしにエクセルからスーパーコンボへとつなぐと、ダメージ効率としてはすこぶる悪い。コンボ補正がかかってしまって全然減らないのだ。これではあまり使う気がしない。だが、中にはダメージ効率のよい、例外的なキャラも存在するのである。紹介していこう。

●多段コンボ・特殊な例外を探せ！

エクセルからスーパーコンボのダメージ効率が悪いのは、コンボ補正のためである。だが、このゲームではコンボ補正にある特徴がある。攻撃が当たれば、最低の攻撃値として2が保証されているのだ（体力のマックスは200ポイント）。

そう考えると、どんなに複雑で段数の多いエクセルコンボをつないだあとでも、段数さえ多いスーパーコンボなら確実に大ダメージを奪うことができるということになる。段数の多いスーパーコンボの時は2ゲージ使ってスーパーキャンセルしていくのが有効な戦略となるわけだ。

多段・投げにつながるスーパーコンボでウハウハ

エクセル後に使う価値のあるスーパーコンボの段数は10ヒット前後が目安になる。10ヒットを超えていれば文句ないだろう。例を挙げてみよう。

●グランドクリスタルフラッシュ（14ヒット・バルログ）
●神龍拳（14ヒット程度・ケン）
●アッチェレランド（13ヒット・ロッソ）
●千裂脚（11ヒット・春麗）
●十六夜烈棍（七瀬・11ヒット）

10ヒットを超えているのはこのあたりである。これらは、ダウンさせないエクセルを使ってコンボを作り、解けたところでスーパーキャンセルをしてつなげていこう。

ケン・春麗は比較的楽な連携でそこそこのダメージを奪うことができるぞ。

●投げで追い打ちできるスーパーコンボ

スーパーコンボヒット後、投げで追い打ちできるスーパーコンボなら、ダメージ補正がかからない。多段コンボでなくても、投げ追い打ちができるスーパーコンボはエクセルから狙っていこう。

投げにつなげられるスーパーコンボは、バルログのスカーレットテラーと、ダランのインドラ～橋だ。

特にバルログは溜めキャラでもあるので、エクセルからスカーレットテラーへつなぐのがさらに実戦的だ。じっくり闘ってできるだけ2ゲージ溜まるのを待ち、そこからエクセルを狙っていこう。ダランも、空中投げにつなげられれば十分に使う価値がある

その他、これらのスーパーコンボは対空エクセルからも狙うことができる。難しいが、これをマスターすれば対空技で3分の1程度のダメージを奪うことができる。

●凄いぞガルダ！開き直ったエクセル多段コンボ

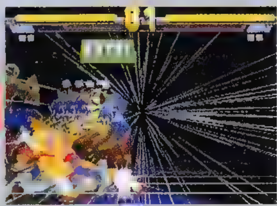
とにかく多段コンボなら、ゲージを確実に減らすことができるのがわかったと思う。これはエクセルからスーパーコンボにつなぐ時に限らず、必殺技についても言える。エクセル中に、ひたすらヒットする回転の良い必殺技を当てまくれば、効率よく減らせるのだ。

そんな必殺技はそうはないが、ガルダだけは例外。大襲牙・轟牙（8ヒット）、大鬼斬（10ヒット）と多段の必殺技がそろっている。ガルダの場合は、通常技をあまり考えずに、必殺技でエクセルをつなごう。


エクセル連続技から真空波動拳をつないでも、全然減らない。


さらにスカーレットテラーにつないでも十分に減らすことができる。


溜め系のスーパーコンボはエクセルからが使いやすい。


2ゲージ以上溜まるまで待ってからエクセルを発動。


計36ヒット。こんなに減るならどんどん狙っていこう。

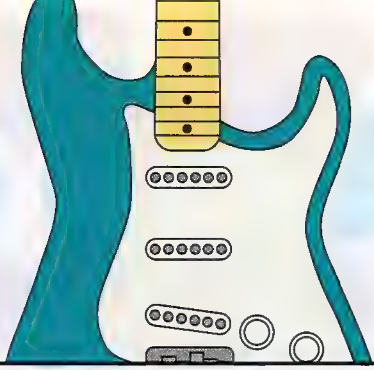

着地の瞬間にキャンセルしないと大鬼斬につなげにくい。


通常技を2段つなげたらすぐに大襲牙を2回当てる。

多段・投げにつながるスーパーコンボにつなぐエクセル連続技

●ケン	神龍拳→14ヒット程度	下小K→下中K→立大K×3→強波動拳→中竜巻旋風脚→神龍拳
●ロッソ	アッチェレランド→13ヒット	下小K→下中K→立大K×5→下大P×2→立小P（すかし）→下中P→下中K→ヴェズーヴィオの怒り→アッチェレランド
●バルログ	グランドクリスタルフラッシュ→14ヒット	下小K→下中P→下大P→立中P→立大P→大ローリングクリスタルフラッシュ→グランドクリスタルフラッシュ
●バルログ	スカーレットテラー→空中投げ	下小K→下中P→下大P→立中P→立大P→下大K→立中K→立大K→スカーレットテラー→空中投げ
●春麗	千裂脚→11ヒット	下小K→下中K→立大K×2→大百裂脚→千裂脚
●七瀬	十六夜烈棍→11ヒット	下小K→下中K→立大K→立小P（すかし）→{立中K→立大K→立小P（すかし）}×2→下中P→小三連棍（三打目まで）→十六夜烈棍
●ダラン	インドラ～橋→空中投げ	下小K→下中K→下大P→下大K→立中K→立大P→立大K→小ラリアット→インドラ～橋→空中投げ
●ガルダ多段エクセルコンボ→36ヒット		下小K→下中K→大襲牙×2→轟牙→大鬼斬

NEXT ISSUE ➡ 次号ゲーメスト(No.275)はAMショー特集！で9月14日火曜日発売さ！



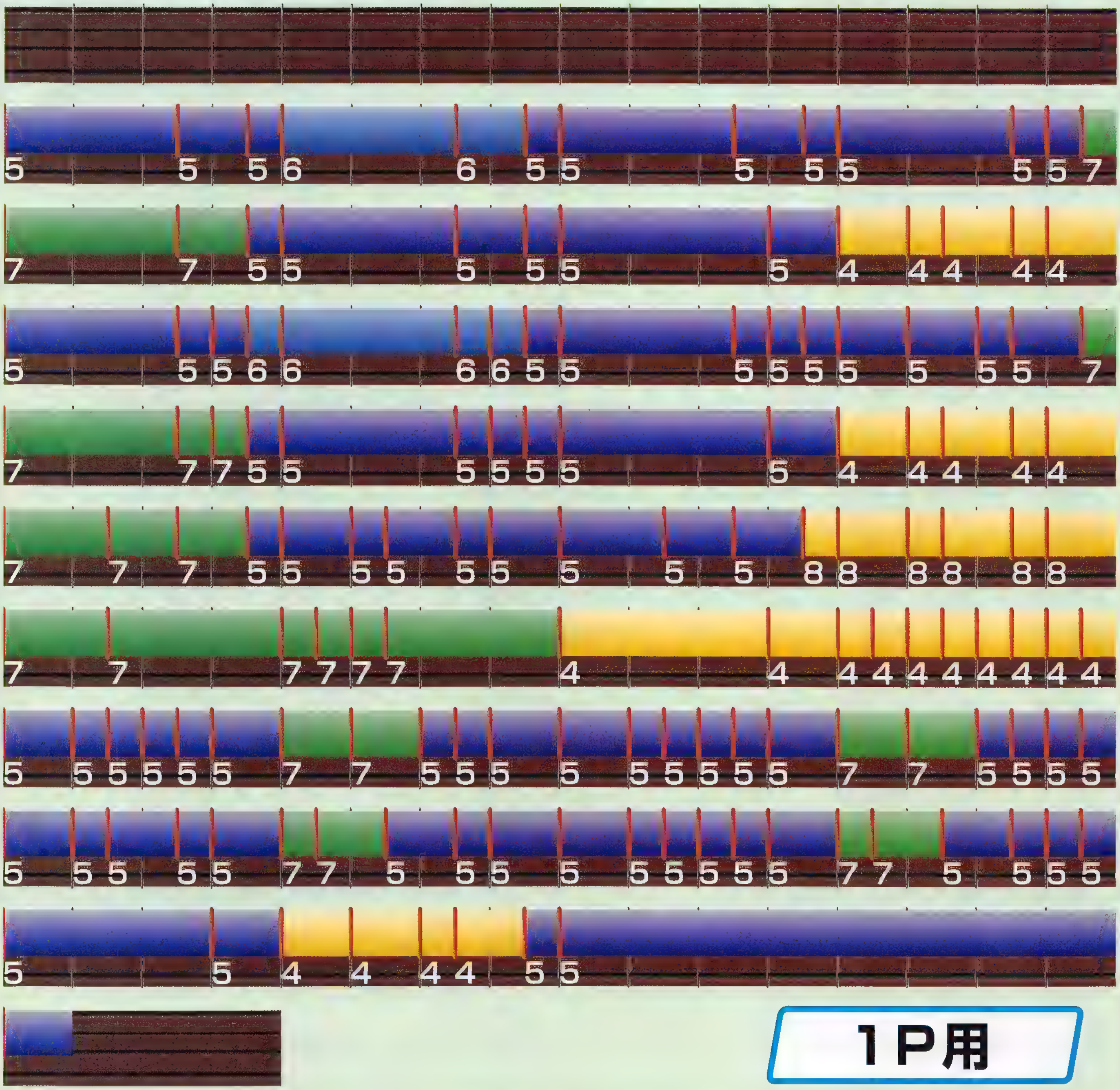
君は全曲聴いたか!?

namco **Guitar Jam**™

このゲームの特徴は、トレモロアームやミュートスイッチだけではない。
他にも様々な仕掛けがある。それがこの曲だ！

協力：ナムコギタージャム開発担当　開発二部　梶岡さん　　担当：K - T A N

Something's Bit Me



P.S.GAMEST

ナムコのAMショー出展ゲームタイトルの中には、「ミリオンヒッツ（仮）」以外にも何点か音ゲームが入っているようだ。キーワードは「ギター」。家庭用のウンジャマな逆移植ものや、その他にも何かセッションものが用意されている模様。頑張って業界を盛り上げて欲しいものである。

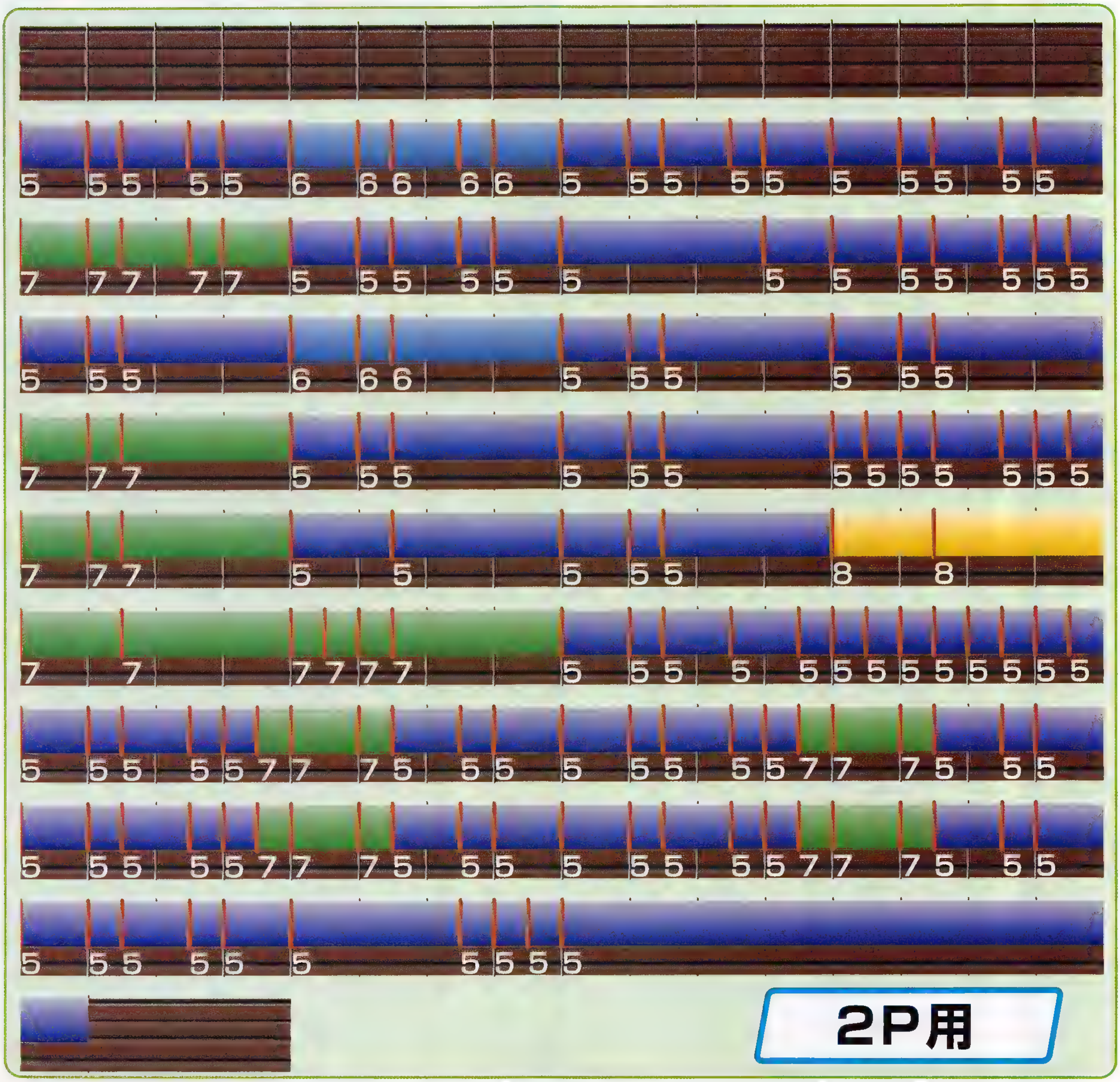
俺とお前の熱いツインリード!!

前号に引き続き、ギタージャムの譜面掲載第2弾をお届けしよう。

「Something's Bit Me」は、1P側と2P側で譜面が違うのが特徴でもある。押さえるフレットもそんなにばらけてはいないので、エキスパートの登竜門ともいえるだろう。1P側で押さえる場所は4～8と連なっているので、4フレットに人差し指、5フレットに中指…と、あらかじめ4本の指を対応させておくといい。8フレットはすぐ隣なので、焦ってスライドさせすぎないようにしたい。2P側には4フレットがないため、スライドする必要はない。「Feelin'」をクリアできれば、簡単にクリアできるだろう。友達に助けてもらうのも一つの手だ。

オルタネイトピッキングをしてみよう

ストリングスイッチをピッキングする場合、上から下に押す奏法をダウンピッキングといい、それに対して下から上に押すのがアップピッキングだ。そして、この動作を交互におこなうのが、オルタネイトピッキングである。ギタージャムではアップピッキングとダウンピッキングで音が変わるので、このオルタネイトピッキングを使えば、より本物に近いギター音を奏でることができるぞ。しかも、この曲はその練習にうってつけなのだ。意識してプレイしてはどうかな？できるようになったら、どんどんステップアップしていこう。



P.S.GAMEST 8月15日号の「ギタージャム」の原稿の中で誤りがありました。「スライド」に対応した音が存在する、という文がありますがスライドに対応した曲はありません。関係者の皆様にご迷惑をおかけしたことをお詫びいたします。あと、左で飛び跳ねるモノは「エレキくん」とのことです。



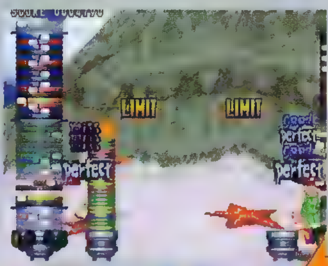
終わりかな…と思ったらまだ続きがあるMask of Guiltyのピアノパート。「一息ついてるとあぶないぞ。」



Mask of Guilty（中級）

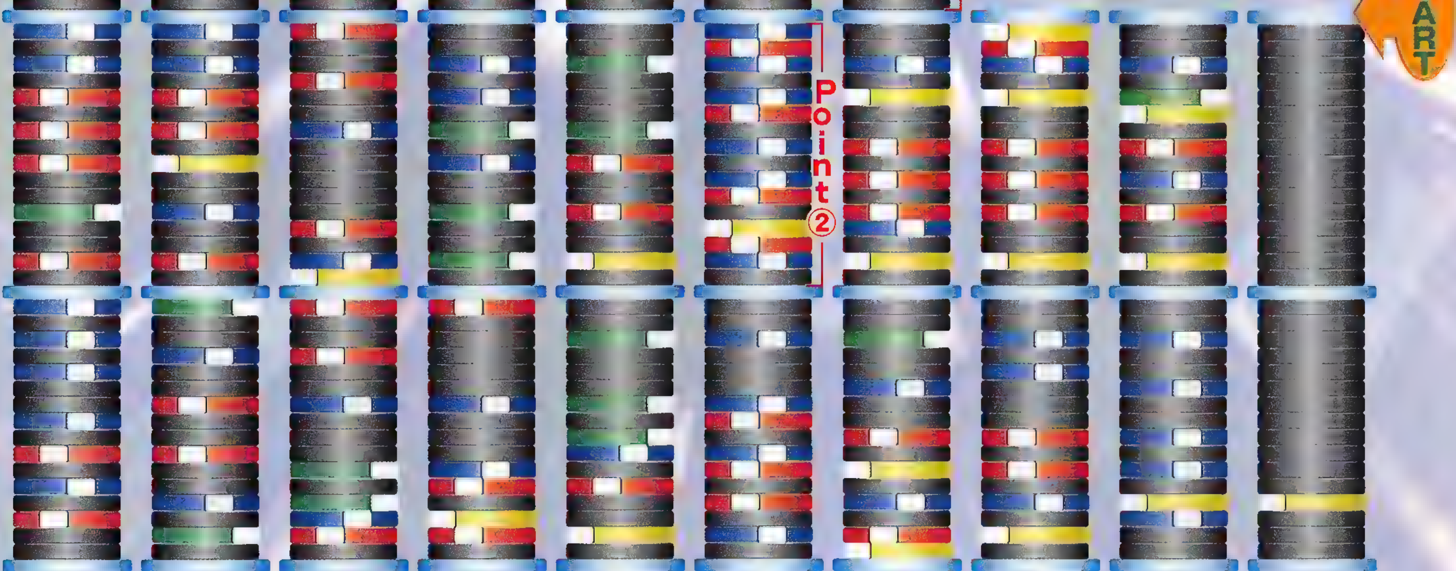
担当：K-TAN

忙しい部分と休止部分の差が激しいのが、この曲のパートだ。休止部分を越えたとき、テンポが狂いがちになってしまうので注意していこう。チップも1小節ごとに変わっていくので、見失わずについていきたいところだ。とくに、バーが再び上から戻ってきたときがそう。ポイントの①と②は、リズムとりかたが少し難しくなっている。ここを制覇すれば、パーフェクト率100%は目前か!?



つながっていたり途切れたり…かなりややこしいよね。あわてないで。





P.S.GAMEST ◎ 隠しコマンド発覚！対戦時の曲選択時に20秒以内で入力すれば隠し曲が出現！ただし1度でも間違えると無効。「Cool Dancing 2」：黄・赤・青・緑・黄・赤・青・緑、「PRIVATE SERVICE」：赤・黄・青・緑・黄・緑・赤・青　「Blue Noise 2」：青・緑・赤・黄・緑・黄・青・赤

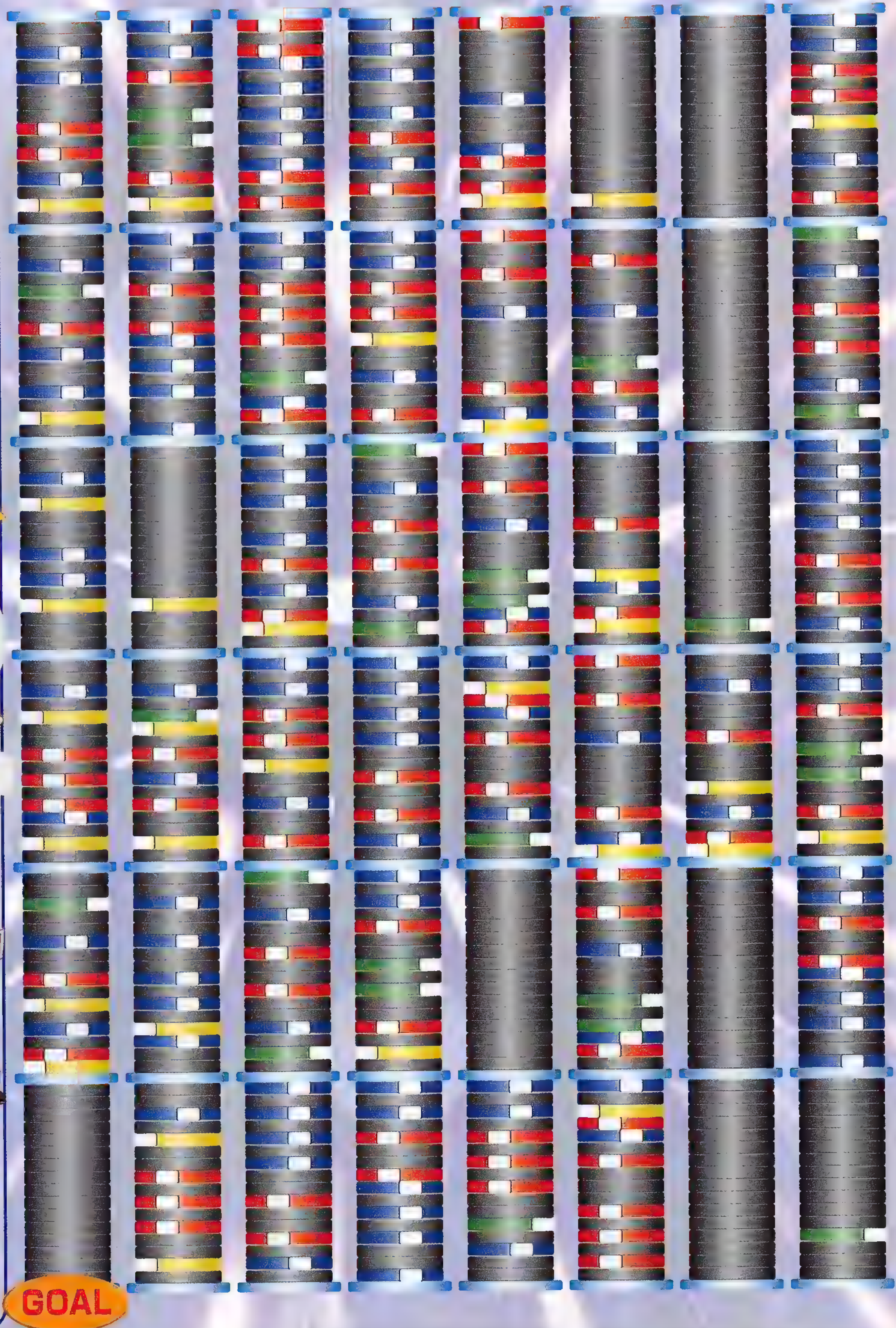
ライバル出現!?

前号でも紹介したが、「パカ2」では隠しパートが存在する。出現条件をおさらいすると、ゲームに電源を入れてから2週間後にランダムで隠し曲以外の曲に出現、以降1週間ごとに隠し曲以外に出現し続け、最後に隠し曲に隠しパートが出現する。そして、それぞれのパートにデフォルトとは別のライバル(?)キャラクターが存在するのだ。そのキャラを一挙紹介！





単に難しくなるのでなく、ミラーモードなど様々な難しさが増える。



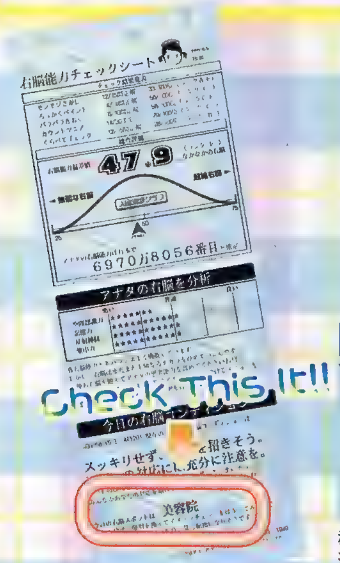
更に隠しコマンドが!!1ステージ目のキャラ選択時に「黄・黄・緑・緑・黄・赤・青・緑」と20秒以内に入力すれば譜面の色、位置表示が消える代わりに得点が1.5倍になる「上級者モード」が出現するぞ！ただし、隠し曲出現コマンドと同様、1度でも入力をミスれば無効になるので注意！



脳FUTURE

右脳能力チェックマシーン タッチ・デ・ウノー!

もうキミの右脳を診断したかな!?結果が悪かったら、右脳アイテムに頼ってみる!? 担当：田渕健康＆スー



前回までのあらすじ

自らの右脳能力を診断してやろうと、意気揚々とセガへ乗り込んだ我々ティームウノー。「消防士」の取材に来ていた、SHOさまも巻き込んで、軽ーい気持ちでチャレンジしてみたものの、その結果は燦々たるものだった。

しかし、右脳能力チェックコースをプレイした後に出力される、右脳能力チェックシートに、よくよく目を通してみると、「右脳アイテム」なるものの存在に気づく…。

右脳能力アップ小作戦

右脳能力チェックコースで、いい結果を残すには、根元的に右脳能力を上げるしかないと考えた我ら。しかし、どうトレーニングを積めばよいか判らない。そこで目を付けたのが、右脳能力チェックシートの一番下に記されている、「右脳アイテム」の存在。この右脳アイテムを駆使すれば、うーんデリーシャスな結果を、筐体に刻み込めるって寸法だ。そんな右脳アイテムには、「クレヨン」、「美容院」、「絵本」などがあり、我々の右脳能力アップを、心強く予感させてくれた。「うーす。じゃぁ早速美容院にいってくるッティア。」と、足早に行きつけの初台にある、美容院に向かう田渕。「そうスか。じゃぁオレは絵本といったらコレの「ぐりとぐら」を買ってくるッスよ。」と編集部近くの書泉に向かうスー。そして二人は特訓を開始した。

田渕は金髪にしていた頭色を赤に。スーは、寝ても醒めても「ぐりとぐら」を熟読し、脳をまだ汚染される前の、幼児期の頭にし、ふたたびセガに乗り込むのであった…。



このように金髪だった頭髪を、右脳アイテムの指示どおり美容院へいき、



赤に変更。色を変えれば右脳が発達するかは謎だが、指示どおりだ。

パラパラきおく

はじめのうちは問題ないが、さすがに覚える数が3個、4個になってくると、形だけでなく、色も覚えなければならないので、きつくなってくる。そこで、「これ以上は覚えきれない」というほどの数になったら、最後の2つだけを覚えるようにしよう。これだけで、答えを最低二択に迫れるハズだ。全部覚えようとして、覚えきれずに間違うよりイイ。



あとの2つだけを覚えておけば、答えは二択。すべて覚えられれば…。

ろっかくペイント

絵柄を覚えているあいだにも、タイムはドンドン減っていくので注意。押し始めるときは、最初にカラーパレットが青に設定されているので、時間短縮のため、まずは青から押すようにしよう。まちがえたらイレースを押すのではなく、まちがったところを、もう一回押してやろう。これでパネルはまた白に戻る。こういったちょっとしたことが重要だ。



最初にカラーパレットは青に設定されている。この手数の短縮が重要だ。

さがし

最初にどこを見たかによって、タイムを大きく左右される、この種目。なかなか同じ絵柄が見つからないときは、画面からちょっと下がった位置から見ると、見つけやすい。

また、タイム短縮のために、正解の2つを速く押しすぎてもダメ。速すぎると、タッチパネルがドコを押したか認識してくれないのだ。ここは落ち着いてゆっくりタッチだ。



押す間隔が速すぎると、2つ目が反応しない。片方が光ったら次を。

●明日、いや今日の昼飯すら食べる金がない。しかしゲーメストの発売日なので、なんとかしなくては。結局献血に行き500円の図書券をゲットし(成分献血だと青森は図書券がもらえる)5円玉8枚で40円を作り、なんとかゲーメストが買えました。終わってるな、この人生。切手代がネイ。



タッチ・デ・ウノー！

結果は!?

「さて、じゃぁまずはスーさんからやってみるってのはどうよ!?」と問う田渕に対し、「ばぶぶぅ。」「…？？？」どうやらスーは「ぐりとぐら」の読み過ぎで、幼児期どころかそれ以前の頭になってしまったらしい。「チッ、いつも肝心のところで役に立たねぇな。原稿も遅いし…。」まったくその通りである。



幼児化したスー。しかし、このほうがよい結果を残せるのかも知れない。

「じゃぁオレひとりでも、このセガ筐体に名前を刻んでやるっしゃら!!」といいつつ、筐体に対峙する田渕。「どっちのコースか選んでね」と画面から甘く囁くリョウコ（長女）を、とりあえず連打して小突く田渕。やる気は十分だ。そして「右脳能力チェックコース」を選択。いよいよゲームスタート。



うおお～っ!!やったっしゃら、ハイパーン!!実験は成功!!っつーか、下の方法を念頭においてプレイすれば、結構な数字は出るハズ。



「オリャ～ッ!!連打連打連打～ッ!!」とイズミ嬢をタッチしまくる田渕。

いつになく真剣な顔でプレイする田渕。その表情は、全国の田渕健康ファンな女の子ちゃん読者を、まさに即死させるほど引き締まっている。



右脳と人差し指以外の神経をすべて遮断しているようかの表情。シヴイ。

さすがにプレイ回数を重ねているだけあって、ゲームごとのコツもつかんでいるようだ。そのコツは、下のワンポイントアドバイスを参考にしてほしい。得意な種目でスコアをのばし、そうでない種目もそこそこのスコアを出している。そしていよいよ最終種目。「くらべてチェック」を選択。果たして結果は!!？？

アナタを優しくナビゲートしてくれる右脳4姉妹（笑）

リョウコ



あくまで一般的な見解からいうと、長女はしっかりしているようで、実は結構ワガママ。本人が意識していなくても、「あたしが最初に生まれたのよ」って特権意識があります。あくまで一般的な見解ですが。

イズミ



あくまで一般的な見解からいうと、次女は、いつも姉に抑えつけられているので、その反発から自由奔放な正確になりやすいです。親からのプレッシャーがないのも、性格構築の要因になっています。あくまで一般的な見解ですが。

アミ



あくまで一般的な見解からいうと、三女は、姉の二人を見て育つので、「あたしがちゃんとしなきゃ」という必要感に迫られ、実は一番のしっかり者。頼られる反面、腹黒い面もあるようです。あくまで一般的な見解ですが。

トモ



あくまで一般的な見解からいうと、末っ子の四女は、甘やかされて育つので精神面が弱く、いつまでたっても自立できません。また、ワガママにも育ちやすいようです。親御さんは十分に注意しましょう。あくまで一般的な見解ですが。

カウントマニア

画面全体を把握することが、この種目を制する秘訣。画面からかなり下がって、おぼろげでいいから、どこになにがあるのかを覚えよう。

この種目の特徴として、必ずつまる「壁」のような数字がある。（編集部では12）ゲームが始まる前に、その数字を頭に入れておいて、ほかの数字を探すと同時に、その数字の位置も覚えておこう。



これぐらい離れて見れば、画面の全体を把握しやすい。

くらべてチェック

揚げ足取りのようなこの種目。2つの絵が画面に表示されたら、まずは「個数」、次に「色」、最後に「形の」順でチェックしていこう。この3つの順でチェックして、まちがいがなかったら「おなじ」、違う個所があるなら「ちがう」を押せばいい。またトコトントレーニングコースなら、5秒以内に押せばよいので、時間ギリギリまで粘ればよい。



「個数」「色」「形」。この順番でチェックすればかなり間違えにくい。

パッとナンバー

回が進むごとに、表示される桁数が多くなり、その上表示時間が短くなるこの種目。ライバルはズバリ「まばたき」だ。

まばたきの瞬間に数字が表示され、見逃したなんてことがないように、ゲームが始まったら、とにかくまばたきをせずに、目をカッと見開いて望むのが基本。桁数が多くなって覚えきれなくなってきたら、形を感覚で覚えよう。



一瞬のまばたきが命取り。ガッとまなこを見開いて画面を凝視するのだ。

/青森県　三浦 冬峰くん　A:なんと涙ぐましい…。しかし、それがゲーマーってもんじゃ。みんな究極の貧乏生活に耐え忍び、立派なダスト・オブ・ヒューマンになっていくのじゃ！…っちゅーか、献血で図書券がもらえるなんて初耳。でもそれって人身売買では？？（毛玉）

SUGO 長いコースでメンタル面も強化だ！

3,704m

F355 challenge

テクニカルコーナーが多いここ、マシンの挙動を抑えきれるかどうかが完走への近道となるぞ！

担当：亜音速の気孔師（ドリフターズ）　ずるずる㊙

ここではアクセルワークも必要！

初級 NOVICE

目標ラップタイム 1'32"000

これまでは、それなりにアウトから進入し、インを突いて走り抜けていけば補正機能を駆使してアクセル全開のまま走れたが、このSUGOでは、もっとシビアにアウトから進入してクリッピングポイントを突かないとアクセル全開のままでは曲がりきれないコーナーが2つ存在する！

なぜその2つのコーナーが曲がりにくいのかをクリアすることがこのコースでの攻略の第一歩となる！まず1つ目はレインボーコーナー。このコーナーは、地理的条件からイン側が見えにくいため、インを突くのが遅れる！このミスのせいで曲がりにくくなるのだ！2つ目はホースバックコーナー。このコーナーは、単純に突っ込みすぎてインが突けずに曲がれなくなる！

どちらのコーナーも、しっかりインを突くためにも、その切り込むタイミングが遅れないようにしたい！また、思い切り切り込む量が少ないために曲がれないことも多いので！

ここでしっかりシフトワークを覚えるぞ！

中級 INTERMEDIATE

目標ラップタイム 1'31"000

ヘアピンやシケインのようなきつめのコーナーが存在しないSUGOであるが、しっかり減速をして進入をしていかないと曲がりきれないコーナーがとても多い！

減速をするために、コーナーのどのぐらい手前からブレーキを踏み始めれば良いのかをまず覚えること！

そしてその減速の量に合わせて、しっかりシフトチェンジをできるかどうかがこの中級レベルで速く走れるかどうかに大きく影響をしてくる！

少しでも速く走れるようになるために、シフトワークをトレーニングモードで覚えることから始めてほしい！

その上達過程で注意してほしいのが、コーナー出口部分での走らせ方！

速く走るために攻めることは当然必要なことなのだが、攻めすぎてしまうと、クルマのバランスが崩れ、路面にしっかり接地していないために加速がしにくくなるのだ！

スローインファストアウトをここで覚えてほしい！

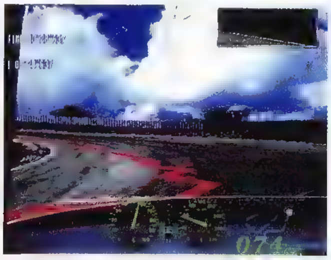
きついコーナーをまず完璧にすること！

シミュレーター SIMULATOR

目標ラップタイム 1'30"000

いよいよシミュレーターレベルに入るが、しっかり初級、中級レベルで練習を積んできたかな？もしそれを怠っていると、きついコーナーが少ないSUGOのコースであっても完走はやさしくはないぞ！

シミュレーターレベルになると、クラッチペダルを使っての操作と、スティックレバーでのシフト操作が加わるために操作が忙しくなるわけだが、その忙しさからか、ちょっとしたミスでコーナーが曲がれなくなり、まともにコース上を走れなくなる人も多いのでないでしょうか？



いかに減速を終了させ、コーナーに進入していくかが重要に！

一連の操作が簡単であれば、その作業時間はおのずと短くなるのだが、その操作が複雑になれば当然ながら作業時間は長くなる！

シミュレーターレベルになって走れなくなる理由は、補正機能がなくなるのと、この作業時間の長さが原因！



レース中にクルマが不安定になると、弾き飛ばされるぞ！

補正機能がなくなることへの対処は、とにかく無理な操作はしないに尽きる！いかにクルマを不安定な状態にしないで走らせられるかだ！

タイヤがロックしないようにブレーキを踏み、極端な荷重移動が起きないハンドル操作をしてしっかりグリップさせて走るようにしたい！！

一つの作業が終わっていないのに次の作業に移ってしまったり、過度に操作をしたときにクルマが不安定になるので、そうならないためにも各作業を確実にこなしていけるようにしていきたい！



Q:つい最近深夜の筋トレが習慣になりつつある。/岡山県　吉村 伸吾くん　A:俺も編集部に入ってから全然運動しなくなったから、海とか行くときのために体鍛えたけど、夏になったらそんなヒマないでやんの。でも運動不足でぎっくり腰になった人もいるから。ねえ、霜田さん？（ま）



4速に上げたら、アウトから進入し、減速してインへ切り込んでいく！切り込みながら減速をすると、グリップ力が減少するので、インに寄れなくなるので注意してほしい！

アクセルオフで進入できるが、コーナーの出口で不安定になるので注意！早めに減速を終了してその予防をしておこう！



手前でブレーキをかなり軽くポンと踏んで進入していく！

最終コーナーの出口では、アクセル全開へ！強引なハンドリングで滑りながらアウトへふくらみながら立ち上がっていく！早く踏み込んでしまわないように注意したい！そして坂を上りながら5速へ！

中級レベル以上であればここで時速230キロ以上へ！そこから一気に90キロまで減速しつつ2速へ落として進入！



2速のまま2つ目の右コーナーへ！アウトから進入し、立ち上がりの加速を重視する！

めいっぱい加速したところで一気に時速100キロまで落として進入していく！かなり切り込まないとふくらむぞ！

この直線、やや右に曲がっているので、それを気にしつつやや右方向に向かって走る！

その先の直線での加速を重視するために、しっかり減速して早めに曲がりきって、素早く加速できる状態にしたい！インの縁石まで攻めて走る！



4速に上げてここへ！ここの進入で減速が不十分だと、その先のきつい右コーナーの進入が不安定になるので注意！

Q:俺の妹も相当なメガネっ娘好きで困っています。どう対応したら良いのでしょうか田渕さん?/栃木県　メカフェチFくん　A:全然問題ねぇ！いいじゃんいいじゃん。兄として長所は伸ばしてやるべきだよ、うん。（けそ）　相談した相手が悪かったかな‥（ニセケダマ）

市長を追え！ ブレイブ・ファイヤー・ファイターズ
消防士 BRAVE FIRE FIGHTERS

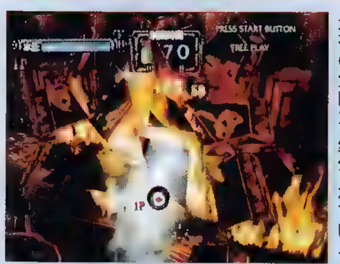
担当　SHO

ステージ1で救出した市長に逃げられ、再度救出することに…ステージ2は分岐が多いのでしっかり覚えよう。

ステージ2攻略 命がけの追跡！

ステージ1のラストで市長の救出に成功するが、妻子と離ればなれになった市長は、救助隊を振り払って炎の中に消えてしまう…なんとも人騒がせな市長だが、再救助のための追跡をするのがステージ2の目的なのだ。

ステージ2が始まると、狭い廊下で2カ所火災個所があり、さくさく消していくと、前方に助けを求める人を発見！ただちに救助に向かうため、吹き抜けの橋通路の消火を始めるわけだが、ここで早くも最初の分岐が用意されている。



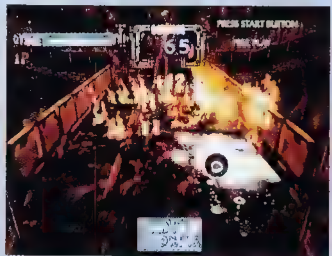
絵を壊しながらさくさく消火。拡散放水が非常に効果的だぞ。

分岐の条件は、ここの火災個所を素早く消火できたかどうかにかかっている。早く消すことができれば男性に近寄ることができるが、突然足元がくずれ、下の階に落下する。消火に手間取ると、目の前で橋通路が崩れだし、前進する事ができず、迂回ルートを進むことになってしまう。

当然早く消して迂回ルートを避けたいところだが、橋通路の火は、大きくはないが広範囲に広がっているため意外と消しにくい。拡散放水も射程外なので、集中放水で地道に消して行くしかない。とにかく早く消すことができればOK。成功の目安はこの場所の開始から7秒前後なので覚えておこう。



吹き抜けの橋廊下の向こうに助けを求める男性を発見！



この橋廊下を素早く消すことによって、分岐が発生するのだ。

分岐ルート1

橋通路を素早く消すことができても、橋が崩れて下の階に落下してしまうので、すぐに男性にたどり着けるわけではない。落下した自分たちはすぐさま階段を駆け上がり、先程の男性の場所に急ぐ。階段付近の火災個所を消していくと、エレベーターの前で火に包まれている別の男性を発見。すぐに男性の火を消さないとペナルティーロスタイムをくらうので、早めに消す。その後、エレベーターで上に上がり、部屋の中の火災個所を消火したら、最初の橋通路の男性にたどり着くことができる。ここで、分岐が合流するわけだが、やはり迂回ルートを進むよりもこっちのルートのほうがタイムを短縮することができるのでオススメ。

成功するには、橋通路の消火速度にかかっているので、場所を覚えて素早く消そう。


エレベーター前の男性に火がついているので、早めに消火しよう。


エレベーターの消火が終わるとそのままエレベーターで上に上がる。

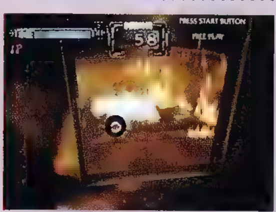
分岐ルート2

橋通路での消火に手間取った場合、橋が崩れて先に進めず、迂回ルートを取る形になる。廊下を進みながら消火を続けていくと、突然部屋から女性が飛び出してきて、「子供を助けて－！」と頼まれる。部屋の中はかなりの勢いで火が燃えているが、初めに拡散放水で近くの炎を消せば、少し楽になる。子供を救出したら、エレベーターの中の人が火に包まれているので、早めに消火。早く消さないとロスタイムになるので注意しよう。エレベーターの消火が終わると、もう一つ部屋の消火活動があり、そこで分岐が合流することになる。

こっちのルートに来てみると、意外と短く感じるのだが、橋通路の時点でタイムロスしているため、結果的に遅くなる。それでも多少の変化なので気にすることはないだろう。



突然部屋の中から女性が出てきて「子供を助けて！」と頼まれる。



エレベーターが開くと、火に包まれた男性が倒れている！素早く消火だ。

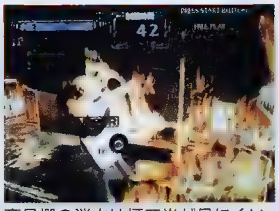
中盤道中

最初の分岐ルートが終了し、廊下をどんどん奥に進んでいくと、少し開けたホールにたどり着く。中には、室内灯がものすごい勢いで燃えて荒れ狂っているわけだが、ここでは個々の消火個所について注意しなくてはならない。いくつかの室内灯のうち、何本かの消火に移るわけだが、実際に消火するとき、背景の炎と実際の炎の区別がつきにくいのだ。間違って背景の炎に気を取られていると大幅なタイムロスとなるので、手前の炎と室内灯の炎だけを消すように心掛けよう。

いくつかの室内灯を消火したあと、1人のウェイターが逃げてきたかと思ったら、いきなり後ろの商品棚が大爆発！最初にウェイターに燃え移った火を消して、次に商品棚の消火。このとき煙に巻かれて火が見えにくいので、火災個所を覚えて早めに消火できるようにしよう。



室内灯の消火は背景の炎と間違えやすい。左奥の炎は無視しよう。



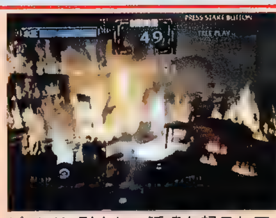
商品棚の消火は煙で炎が見にくいので放水して煙を吹き飛ばそう。

ピアノ前の分岐

ホールを突き進み、レストラン店内に突入すると、左奥にピアノがあるポイントにやってくる。ここが、2つ目の分岐ポイントなのだ。条件は、中央の壊れたテーブル周辺から発生した素早い炎が、ピアノに引火したかどうかにかかっている。

炎がピアノに引火してピアノを燃やしてしまったら、ピアノ方向にルートが分岐し、ステージ上の女性を助けることになり、ピアノへの延焼をくい止めたら右側に振り向いて、すぐにコック長を発見した隊長と合流することになる。

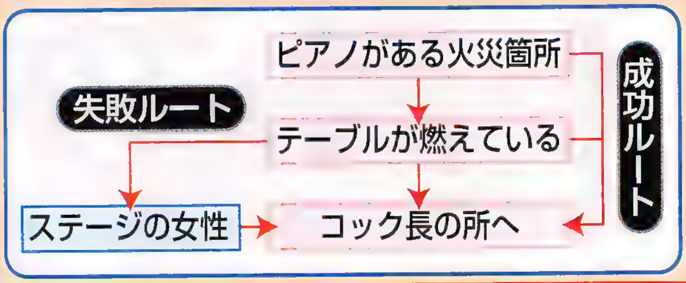
非常に見落としがちな分岐ポイントだが、ピアノに引火してしまうと、ステージ上に寄り道してしまうことになるので、その分タイムロスになるのだ。忘れずにポイントを覚えて延焼を防ごう。



ピアノに引火し、延焼を起こしてしまうと、分岐が発生する。



気分的に女性は助けたいが、寄り道するかたちになってしまうのだ。

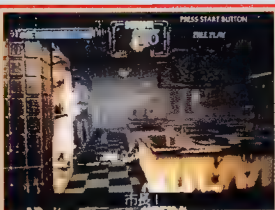


ガスコンロ前分岐

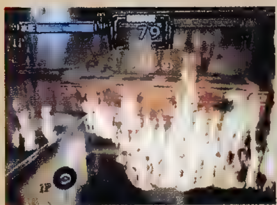
ステージ2最後の分岐ポイントは、厨房で起こる。場所は、厨房に入って最初の消火ポイントで、市長が前方をフラフラと奥に進んでいくのが見えるところだ。条件は左奥のステンレス棚に炎が延焼し、棚の上段にまで炎が到達したかどうかで分岐が決まる。

炎が棚の上段に延焼する前に炎を消火できれば、何事もなく通過できるが、炎が上段まで達してしまったら、棚が爆発を起こし、前に倒れ込んでくるので前進できなくなる。当然迂回ルートをとるかたちになるので、タイムロスはまぬがれない。左の棚を早めに消火すれば問題なく通過できるので覚えておこう。

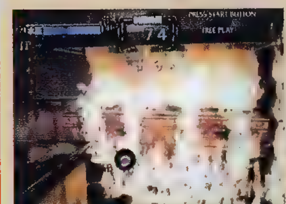
ステンレス棚の分岐で、失敗してしまった場合、迂回ルートを進むわけだが、その後のルートでガスレンジの前の消火ポイントでさらに分岐が発生する。条件はガスレンジの4カ所あるコンロ部分に引火したかどうかだ。ガスレンジ前の炎を素早く消火できればことなきをえるが、炎がコンロ部分に延びてどれか一つでも引火した場合、コンロ周辺が大炎上してしまうのだ。対策は、中央部からコンロ部分へ向かっている4つの炎を消火することにあるので、冷静かつ迅速に消火しよう。



前方に市長が見えるこの場所が3つ目の分岐ポイントとなる。



ガスレンジのコンロ部分は全部で4つ。絶対に引火させたくない。

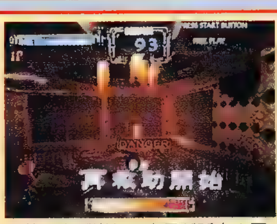


「どひ～！！」コンロに引火して大炎上してしまった！！

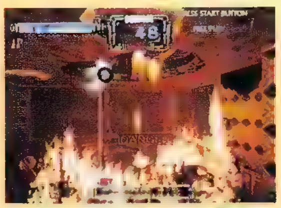
2度目の市長救出！ ボス炎攻略

市長室らしき部屋の机の下に倒れ込む市長をついに発見。救助しようとした瞬間、床と天井が同時に崩れ、市長が取り残されてしまう。しかも、上から炎がバーナーのように吹き出してくる！一刻も早く市長を再救助しなければならない。ステージ2のボス炎は、天井から吹き出る3つの火の弾が特徴で、その火の弾が市長に降り注ぐ形になっている。そのため、市長に火が燃え移るのは必然なので素早い消火も要求される。ゲージを減らすためには、吹き出る3つの炎一つ一つに対して集中放水し、各個に消火していかなければならない。

まず、この消火戦で知っておいてほしいことは、天井から吹き出る炎は、真ん中と右側の炎しか市長に引火することはないということ。左端の火の玉は、飛び散って部屋の各部を燃やしている働きをするので、最初は左端の火柱を無視して真ん中と右端の火柱を中心に消していくことを心掛ける。真ん中と右端から吹き出る火の玉は市長に直撃するので、引火した瞬間に消すようにしないとペナルティーをくらうので、注意しなければならない。2人でプレイする場合には、1人が火柱担当、もう1人が市長への引火を防ぐといった役割分担をすれば比較的楽にクリアすることができるのでオススメだ。



天井と床が崩れて市長が孤立！天井からの火の玉をふせげ！



真ん中と右側を消したら、最後に左の炎を消しにかかるのだ。



真ん中から集中放水。同時に市長の火を消すのも忘れないようにしよう。



天井から吹き出る真ん中と右側の火の玉が市長に直撃するので、

NEXT ISSUE ➡ 次号（No.275）は、AMショー特集で9月14日（火）発売さ!!





小さな女の子に遊んでもらえる「さくらのゲーム」を作る、これが今回のコンセプトです。
その為に幼稚園に通い、かなりお母様方から細長い目で見られる日々も続きましたが(笑)、いい感じの物が出来あがったと思います。
ステージクリア後に「知世の部屋」で遊べるミニゲームは本編と違う構成で大きなお友達のハイスコアー魂に火をつける?のではないでしょうか?まずはプレイしてください。

株式会社アリカ 三原

『さくら』といっしょなら、絶対(ぜったい)だいじょうぶだよ♡

アニメチック ストーリーゲーム①
カードキャプターさくら
CARDCAPTOR SAKURA

ゲーム本編クリア後のミニゲームは…はまること請け合いだ！

予習には…最適!?

この夏、劇場版も公開される予定の「カードキャプターさくら」が、遂にプレステーション用ソフトとして発売！

まだ、購入していない人のために内容の簡単な説明すると…アニメ版をもとに構成されたストーリーに沿って、イベントやミニゲームをクリアして話を進めていく『アニメチック・ストーリーゲーム』で製作は「ストEXシリーズ」でもお馴染みのアリカ。ファンならずとも買いの一本だ!!



チビキャラの動きやコスチュームのこだわりは一見の価値あり

おまけモードが充実？

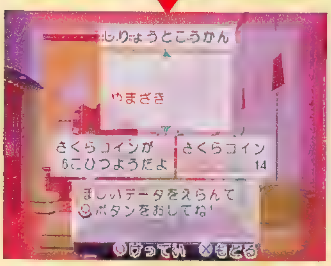
プレイヤーは主人公さくらとなって、ケロちゃんや知世ちゃんたちと一緒に「クロウカード」を探し出して、カードを集めていく…といった内容のゲーム本編は、マニュアルのいらない簡単操作。仮にイベントやミニゲームで失敗してもゲーム・オーバーとならないため、ちょっと物足りない…と感じる人もいるかもしれない。しかし、そういった人も満足できるのが『ともよのへや』のミニゲーム。

ここには本編でクリアしたミニゲームが登録されていて、いつでも好きな時にプレイすることが可能。しかも本編のミニゲームからグレードUPしたバージョンになっていて、自称：ゲーマーでも一筋縄でいかない難易度の高さは歯ごたえ十分の仕上がり。

また、クリアしたスコアやタイムなどといった成績に応じた『さくらコイン』を手に入れることで、様々なコレクションとの交換もできるぞ！



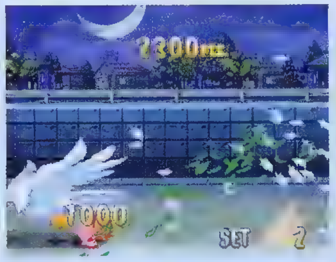
グレードUPしたミニゲームをクリアし、コインをもらって…



ゲーム中のデータコレクションと交換することができるのだ！

『フライ』のミニゲーム

襲ってくる『フライ』を上下にかわすところまでは本編のミニゲームと同じ。ただし、どれだけ引きつけて避けたか…によって点数が大きく変化（100、300、1000）。30セットを無事に避けきればゲームをクリア！終了後にボーナス得点が加算される。



引きつけてから避ければ点数は高くなる。ただし、たまに『フライ』は早いスピードで突進してくることがあるので要注意！

『ウォーティ』のミニゲーム

ゲームの内容が『ウォーティー』を避けながら『かき氷』を回収する…といった形にルール変更。溶け具合で点数が変わり（800～100）、連続して取れば×2倍。ただし『かき氷』が溶けきるか、ミスすると元に戻る（ウエハース付きは基本点×3倍）。



遠くの『かき氷』を無理して取りに行くぐらいなら、倍率が落ちてもいいから近場の大盛りを回収した方が点数は高くなる。

『ジャンプ』のミニゲーム

ぬいぐるみと『ジャンプ』が隠れた場所を素早く当てる…といった内容は変わらないけど、段々ぬいぐるみの数が増える（最高で6個）。当てるタイミングが早いと点数も高く（1000～100）、32セット目は1万点のボーナスが、なんと5万点にもなる。



30、31セット目の難関、ぬいぐるみ×6個は隠れた場所を覚えるより、最後に動かなかった茂みを3つ覚えた方が簡単だぞ。

ミニゲームで『さくらコイン』を集めよう！

『サンダー』のミニゲーム

『サンダー』の落雷を避けつつ、落ちてくる『星』を取る…といったルールに変化。『星』は連続で取れば点数が上がり（100～800）、落下中に回収すると×2倍。ただし、落雷に当たってのミスor取り損なう（一定時間で消える）と点数が元に戻る。



高得点を狙うコツは『星』を取り続けること。雲が光って落雷するタイミングを見極めて、できるだけ連続で回収しよう！

『フラワー』のミニゲーム

使用するボタンが4種類に増えること以外は、本編中のミニゲームと同じ。ただし、ボタンを押すタイミングで点数が変わり（100、300、1000）、1回のミスもなく『フラワー』と最後まで踊ることができれば、クリアボーナスとして得点がプラスされる。



押すボタンの種類はパターンになっているので、覚えてしまうのもひとつの手。後は曲にタイミングを合わせてテンポよく！

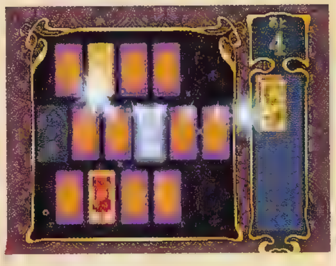
『ミスト』のミニゲーム

ゲーム本編中と同じく『ミスト』を『シャドウ』で捕まえるミニゲーム。唯一、変更されているのは捕まえるタイムを競う…といった点で、どれだけ早くボタンを連打できるかがすべて。『シャドウ』を撃ち出す方向でよけいな時間を使わないようにしよう。



『シャドウ』を撃ち出すのは○ボタンだけど、連打はほかのボタンでもOK！両手を使って4つのボタンを連打すれば楽勝！

ミニゲームは全9種類



『カードうらない』は運に自信のある人以外は、ちょっとね…

最後にゲーム本編の中盤までに登場するミニゲーム6種類について『ともよのへや』へ登録されてバージョンUPしたその内容やルール、そしてミニゲームで好成績を取るためのちょっとしたヒントやコツをまとめて紹介！

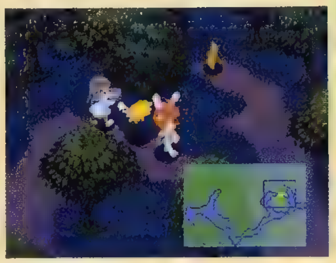
1回や2回やったぐらいだと難しいけど、あきらめないで何回もチャレンジしていけば、絶対に大丈夫…。何度でも挑戦して、レアな『ボイスカード』をゲットしよう!!

『ボイスカード』をゲット！

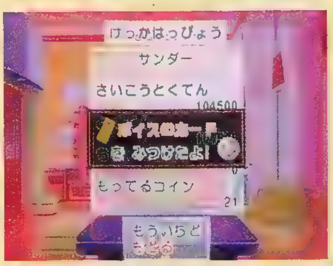
集めたコインはゲーム中に使われているアニメムービーやデザインデータ、原作者のCLAMP先生書き下ろし日記イラストなど、色々なコレクションと交換。その中でもポケットステーション（通称ポケステ）へダウンロードして、友達とトレーディングもできる『ボイスデータ』にはゲームをクリアしただけでは手に入らない、ちょっとめずらしいレアなボイスデータといったものが存在している。

さて、気になる具体的な入手方法の1つ目はゲーム本編中のフィールド画面に隠されている『ボイスカード』を手に入れること。画面内にカード見あたらなくても、画面の右下へ表示されているMAP上をくまなくチェック！

これ以外に『ともよのへや』へ登録されているミニゲームを好成績でクリアして手に入るボイスもある。コインを集めるだけじゃなく、がんばって高得点も目指していこう!!



画面右下へ表示されている縮小MAPの光っている点に注目！



ミニゲームを一定以上の好成績でクリアすればカードを入手！

PS版 絶賛発売中

なんで掟をやぶるのさ

リアルロボット戦線

太古の昔にSFCで発表されたシミュレーションロープレが突発的に復活しましたよ。

担当：ファントム一平



って言うか

皆さんおなじみ「スーパーロボット大戦」とはまた系統を異にしたシミュレーションロープレが言わばコレでありまして。

登場するのはサンライズ系の有名所もろもろです。ガンダムを始めとして、ダンバインやエルガイムといった、いわゆる富野系リアルロボットがかっつりと大登場です。

が、その辺はとりあえず置いておいて、ぶっちゃけた話、他ゲームではあまり出ていない「ザブングル」が出ているところがこのゲームのキモでありミソといえまして。

「おいおい、フィンファンネルバリバリの時代に、ハンドル操作のウォーカーマシンが対抗できんのかよ?!」とすこぶる不安になられる方も大勢おられると思われますが、大丈夫です。

ザブングルは基本的にギャグまんが路線なので、少々手荒い攻撃を受けてもドリフ並みのタフさで乗り切ることができます。重ねて言いますが大丈夫です。



いわゆる富野ロボ大集合。死兆星が見え隠れする顔ぶれだ。

リアルっぺえ所解説

このゲームは、以前スーパーファミコンで発売された「バトルロボット烈伝」がそこはかとなく土台となっています。土台と聞いて無意識にYSと付けてしまう手遅れ野郎は置いておくとして、実際にバト烈と共通するのは「登場ユニット」や「クオータービュー」という所ぐらいで、そのほかのゲームシステムはまったく別物と言っていいほど改変されてます。

その中でも、バト烈時に存在した「自分は隊長機しか操作できず、他の機体はオートで動く」という激しく煮え切らないシステムが改変されているというだけで、リックディアスからシュツルムディアス並みの進化を遂げていると言えるでしょう。

ゲームの流れは、面クリア型のS・RPGの定石に則ったものとなっており、マップ画面で自軍のユニットを動かしてきりきりと敵を撃破し、しかる後にインターミッション画面で自軍をパワーアップさせながら次のシナリオへ、という、20世紀後半に確立された黄金のシステムを採用しています。

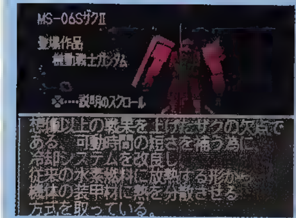
さらに、シナリオ分岐、敵の説得もアリ、と、押さえるところはきっちりと押さえまくった良心的な作りとなっています。

全体を見渡してみると、「スーパーロボット大戦」系のシステムが多く組み込まれており、「ああ、ヘタに冒険するより、無難なシステムを使っておくほうがこの業界では安定なんだな」としみじみ思わせてくれます。まあ、謎のトンチキなシステムを組み込まれるより、遊びやすさ第一で考えてくれたほうが皆さんも嬉しいでしょう。

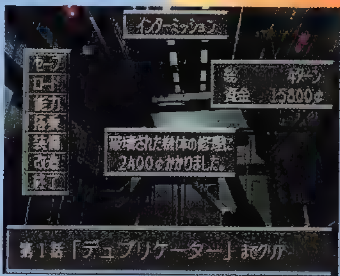
んで、今回からみっちりと導入された「精神コマンド」（RPGにおける魔法みたいなもの）や「ユニット改造」は、ほとんどまんま「スーパーロボット大戦」のノリで受け取ることができると思うので、スパロボっ子でもすんなり入っていけると思います。

このゲームオリジナルのキャラ、ユニットが登場するのもポイントらしいという報告を受けております。

登場するロボットと年代を合わせてあるのか、デザイン的にも違和感なく溶け込んでおり、「俺の80'Sを見とくか!」と言わんばかりに遊び倒すことが可能です。



「リアルロボット列伝」では未登場だったキャラも、今回は多数出演しているぞ。



インターミッションで戦力増強を計れる。ここでの増強方針が、ゲーム展開を大きく左右するぞ。



システムは大幅リファイン。っていうか、完全新作ですね。「ロボ大」のシステムを一部改編したものが使われており、非常に馴染みやすい。



ストーリーの鍵を握るオリキャラのみなさん。当然、お話のほうはリアルで硬派だ。



やっぱ次世代機だよね

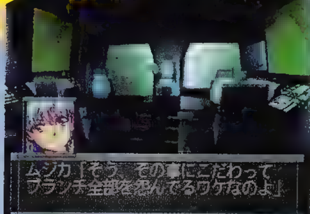
「ロボものムービーはまかしてちょーよ」と言わんばかりに、バンプレご自慢の豪華なオープニングムービーが付いているのもこのゲームのウリかもしれません。

店頭デモでこのムービーを見ただけで、即買いしてしまうのが正しいサンライズ野郎の在り方と言えるでしょう。

戦闘シーンも、以前の「カットイン一枚絵」から、ポリゴンゴリグリな派手演出に変更(?)されて、これでもかと言わんばかりに臨場感溢れる戦闘シーンを提供してくれます。一分一秒でも早くゲームを先に進めてえというせっかち君には、戦闘ショートカットもあるので、ストレスなくゲームを先にすすめることができるぞ。この辺がとっても次世代機ってカンジだね！



よりゲームに没入できるような趣向が凝らされた戦闘シーン。いいねッ。



当然、デモはバリバリさ。だってバンプレストだもん。心強いぜ。

コンスポ

PS版 8/26発売

CD2枚で楽しさ2倍!(安)

いつか、重なり会う未来(あした)へ
シロウ篇　サユリ篇

1つのストーリーを、2つの視点から見てみる！
というのが2枚別売の理由だったりします。

担当：長崎幸行



スーパーモスキートの襲来を乗りきった西暦2048、我らが地球は謎の宇宙団体「ESSAR（イザー）」にちょっかいを出されており何だかキナ臭い上にヤバめの状態だったりします。

きゃつらときたら木星にたむろってよろしくやってるらしいので、「ヴェクトライド」っつーきっつい兵器でE公どもをいっちょシメてやんべ、という背景の元、ゲームは進んでいきます。

主人公は問題の必殺メカ「ヴェクトライド」の操縦者「ヴェクトライダー」を目指して、南海の孤島にある士官学校で3年間修練を積むことになります。

「おいおい、学徒兵まで動員かよ！」と戦慄を禁じえない心優しき宇宙の戦士もたくさんおいでのことと思われますが、まあ、それだけ切迫した状況なんでしょうな。


二人の主人公が出会う瞬間。よっぽど狭い廊下なのか。

このゲームは、「シロウ篇」「サユリ篇」の2つにわかれており、同一のストーリーを違った視点で捉えて楽しむことができます。

基本的に話の流れやゲームシステムは同じなので、遊びたい主人公の方を選べばいいだろう。もちろん、一気に2枚購入して、いつアス将軍を気取ってみるのも手だ。

どちらからでも問題なく始められるので、感情移入しやすい方を選んでみてはどーかな。まあ、どちらか一方で済ませられるという、淡泊な御仁はいないと思うけどねッ！

シロウ編

「シロウ篇」の主人公はシロウ・アイザワ選手。いきなり人生孤児院スタートという、ハードな生い立ちを持つ。その反動から、なんとしてでもエリート一番星である「ヴェクトライダー」になろうと、熱く激しい功名心を持っていらしゃる。


15歳にしてはしっかり顔つきをしてらっしゃるシロウ。世話になった孤児院をもり立てるために大発奮。泣ける。

サユリ編

「サユリ篇」の主人公はサユリ・クオンジ。富豪の家に生まれ付いたものの、富豪パターンの掟に則り、心の平穏が得られずに一族に反発して「ヴェクトライダー」をめざすKAGEKI少女。


財閥令嬢のサユリ選手。才色兼備だが、家庭的には恵まれていないという絵に描いたようなドラマチカな環境。

なんと言っても

メモリーカードのセーブブロックを1しか使わないのはいいねッ。昨今のゲームは一つのセーブブロックで5ブロックも10ブロックも使いやがってふんとにもう！てな具合に噴飯必至だが、今回紹介する「いつか、重なり合う未来へ」は、何とセーブブロックは1ブロック！何ともユーザーフレンドリーですね。

で、肝心の中身の方ですが、

・育てゲー
・学校系
・SF
・ギャルあり美形あり
・ぷに萌えあり
・オヤジあり
とまあこんなところだ。

木星ぶっ込み大作戦概要

・毎週、週の頭にキャラクターの能力値増加の方針であるカリキュラムを決定
・選択する学科カリキュラムごとに能力値の加減が決まっており、バランスよく伸ばしていくことが肝要
・当然、無茶をやれば疲労度増大
・授業の合間には、小刻みにイベントが入ったり
・定期的に試験あり
・日曜は自由行動

と、20世紀終盤に成立した、学校型恋愛要素有り育てゲーの黄金システムを余すことなく搭載しております。当然、このゲームならではの世界観や演出が加わっておりますから、オリジナリティの面では心配無用と言い放ってみる。

前述の必殺メカ「ヴェクトライド」は、実は一人乗りではなく「三人一組で操縦」するシステムになっていたりします。教官は「一人じゃ手に負えないものを三人で押さえ込む」と、いまいち釈然としない解説をしてくれますが、三つの心が一つになれば一つの勇気は100万パアワアという格言もあることですし、これはこれで成立しているかなと納得せざるを得ない。

で、ここで言いたいのは、自分と他の2人との協調性が大事になってくる、ということなのですよ。三人のパイロットの協調性は「レゾナンス」という用語で表され、これが低いとにっちもさっちもいかんわけですな。

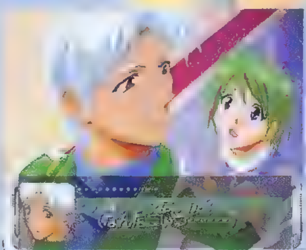
レゾナンスを上げてヴェクトライドを意のままに操るには、普段の日常生活でチームメイトたちにどういうふうに接していくかが大きく関係したりします。普段からたゆまぬ信頼関係を築き外面をうまく保たないと、戦場では生き残れないというメッセージが込められているといえるでしょう。

どのキャラクターと仲良くするかはプレイヤーの自由なので、リアルシットなイザー野郎をぶっ飛ばすためにも、問題ない学校生活を送ろう。


週の頭にスケジュールを組んで、能力向上を計ろう。学校から提示されるスケジュールのほかにも、自己流カスタムメニューも組めるがね。


トレーニングの結果は、ビジュアルで見ることができるのさ。ボタン押しっぱなしで飛ばせるがね。


これが主人公たちを収容…もとい、宇宙の戦士に鍛え上げるトラの穴だ。


数多く出てくる選択肢。老後のことも考えて、無理のない選択肢をえらぼう。

このページに掲載されている商品は、読者サービス部とマルゲ屋でご購入いただけます。



大好評発売中！

犬福マスコットキーホルダー

おんぶタイプ

夏コミ先行販売ではとにかく大人気!!思わず顔がにやける可愛らしさ。

くわえタイプ



犬福マスコットキーホルダー(おんぶタイプ)
価格:819円
送料:C
商品番号:VD-15

犬福マスコットキーホルダー(くわえタイプ)
価格:819円
送料:C
商品番号:VD-16

ギャルズアイランドトレーディングカード

今回も特典がつくよ！
まずはボックスプレミアムカード。2種類あるけど両方つけちゃうぞ。
もうひとつはイベントカード…これはイベントでしか手に入らないもの。
1BOXに3枚の特典つきとは景気がいい話だね！
さぁ、急いでゲットだ!!



ギャルズアイランドトレーディングカード
価格:5402円　送料:E
商品番号:A&G-04B
ボックス販売のみ(10枚入りパック15パック入り)

イラスト:きみづか葵

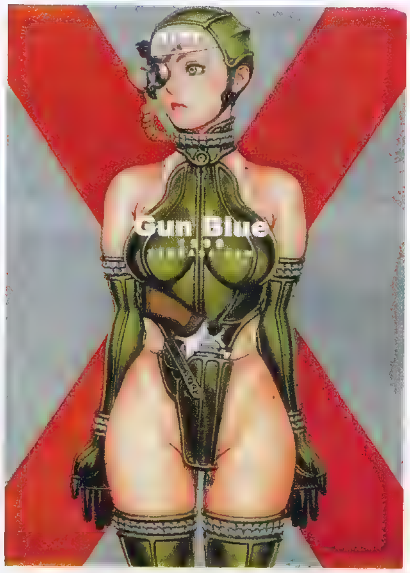
オリジナルイラストレーションアンソロジーコレクション

KANA？

「"現実"と"空想"の彼女たち」をテーマに18人の人気作家陣が描き上げたイラストアンソロジー。
１枚ずつセパレート式になっているので、お気に入りのイラストを額に入れて飾るなんて事もできちゃうぞ！

オリジナルイラストレーションアンソロジーコレクション　KANA?
価格:3150円　送料:E
商品番号:CG-49
B4サイズ18枚+解説書

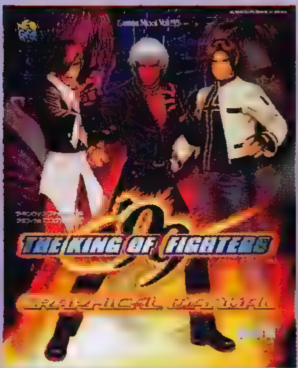
収録作家名(敬称略)：司淳／たかみち／安森然／みうらたけひろ／伊藤真美／中澤一登／撫荒武吉／あかつきごもく／SHUZILOW. HA／西E田／たかしあきら／中平正彦／緒方剛志／おおしまひろゆき／OKAMA／いるも晴章／吉崎観音／ことぶきつかさ



すべての商品がハガキorFAXで注文OK!

goods plaza

ゲーメストムック新刊!



ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 グラフィカルマニュアル
価格:1029円
送料:E
商品番号:3600195



ストリートファイター3 3rdストライク C.S/M.T.S
価格:1344円
送料:E
商品番号:3600194

BOOKs 本も買えますヨ!

増刷できました!





小森まなみ 「こころが元気になる31のヒント」 エッセイ集

心が元気になる31のヒント
価格:1155円
送料:E
商品番号:2100018

9月19日書泉ブックマートさんでサイン会開催決定! 詳しくは広告ページを見てくださいね。

ちょっといいハナシ☆

通販で新声社の本が買えるのは知ってる? 送料は何冊でも500円だから、お友達の分も一緒に買うとお得。もちろん他の商品と注文してくれてもOK! ご注文待ってます!

七瀬葵複製原画集 神ノ童

重版完了! 七瀬先生の美麗なナコ&リムイラスト満載!

お待たせしました



七瀬葵複製原画集 神ノ童
価格:2100円 送料:E
商品番号:SS-196
B4サイズ16枚+解説書

※イラストは実際の商品とは異なります。



SAMURAI SPIRITS 2 アスラ斬魔伝 色Tシャツ

色Tシャツ
価格:1890円 送料:E
商品番号:SS-232
サイズ:サイズフリー

グッズプラザは便利なインターネットでの通信販売も行っております。
http://www.shinseisha.co.jp/gamest/
このアドレスからグッズのページへアクセスしてください。皆様のご利用をお待ちしております。

便利な通信販売読者サービス部のきまり

- 本誌に付いている「ご注文専用ハガキ」「FAX専用注文書」または「電話(平日10時~17時受付)」でご注文ください。
- 代金は商品到着後にお支払いいただく「後払い」または到着時にお支払いいただく「代金引き換え(要手数料)」となります。
- 後払いの方法は郵便振替、銀行振込、現金書留、郵便小為替となります。詳しくは商品に同梱される説明書をご覧ください。
- お届けまでおよそ7日程です。2週間以上たっても商品が届かない場合は電話でご確認ください。(発売日にご注意ください)
- 返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外は原則受け付けません。
- FAX専用注文書の裏面に記載されている注意事項もあわせて必ずご覧ください。
- このコーナーの商品を本誌の発売より2ヶ月以上たってからご注文される場合には、電話で在庫の確認をしてください。
- カタログをご希望の方は160円切手を同封した封書で「読者サービス部カタログ係」までお申し込みください。

ご注文の際には、通信販売の方法をよくご確認うえ、ご注文ください。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封して、住所・氏名・年齢・電話番号を明記した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。

10点
1.メルティ爪切り
2.コインホルダー

20点
3.メルティテレカ
5.メルティカードケース

30点
6.メルティスポーツタオル

40点
7.メルティTシャツ

送料の計算方法

複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で一番高い料金を送ってください。(単品発送の商品は個別に加算してください)

A	何個でも …… 100円
B	2個まで …… 100円 3個まで …… 200円
C	1個なら …… 200円 2個以上 …… 400円
D	3個まで …… 100円 4個まで …… 200円
E	何個でも …… 500円
F	何個でも …… 800円
G	何個でも …… 800円
H	何個でも …… 無料

注文例.小森まなみテレカ(A) 2個……100円
色Tシャツ(E) 1個……500円
蘭宮涼ナコリムマグカップ(F) 1個……800円
以上の商品を注文された場合の送料は、一番高い送料(F)の800円になります。

お問い合わせ先:読者サービス部 0120-531917(月~金:AM10:00~PM5:00土日祝休み) E-mail:dokusabi@shinseisha.co.jp

商品を直接見たい!っていう人のためのマルゲ屋

新声社のゲームグッズを直に販売している店。それがゲ屋なのだ。ゲーム好きには堪えられない魅惑のゲームグッズの数々が並ぶお店に直接行ってみたい人は、隣のゲ屋瓦版を見よう。こんなグッズが欲しいって意見も常時大歓迎なのです。

goods plaza

上記の価格はすべて税込み定価です。

THE KING OF FIGHTERS '99™

新生KOF始動——ザ・キング・オブ・ファイターズ'99、開催!!



1999年、KOFが生まれ変わる!新主人公「K´」をめぐるストーリー、
1チーム4人編成で対戦する試合形式「ストライカーマッチ」など新要素が満載。
ザ・キング・オブ・ファイターズ '99、新たな闘いはここから始まる!!



Kを超えるもの、その名はK'。

The Future Is Now
SNK

SNK Home Page URL.
http://www.neogeo.co.jp/


一撃必殺の神話が、生まれる。
3D • HEAD TO HEAD FIGHTING ACTION
奇襲か!? 波状か!? 一撃か!?
●攻めて、攻めて、攻めまくれ。想像を絶する超破壊力の「メテオコンボ」搭載。 一瞬たりとも気が抜けないぞ。
●過激な新キャラ「エリア」、「ヴルカーノ・ロッソ」登場。さらに復活の人気キャラ4人。総勢20人の大激戦だ。
●更なる完成度を突き詰めた、渾身のゲームバランス。キャラが君の意志となる快感を、存分に味わってくれ。
® QSound technology is protected by U.S. patent Nos. 5,105,462 and 5,208,860 and numerous foreign patents. QSound, Virtual Audio and the QSound logo are trademarks of QSound Labs, Inc.
QSOUND Qサウンド®はQサウンドラブズ社の登録商標です。
画面は開発中のものです。
CAPCOM Friendly Club 会員募集中!
ただいま、カプコンフレンドリークラブ(CFC)の会員を大募集中です。
いまなら"オリジナルハンドタオル"がもれなくGETできます。
申込用紙のご請求 ●カプコンフレンドリークラブ事務局／TEL:06-6948-0655
お問い合わせは… ●カプコンホームページ http://www.capcom.co.jp/まで
セルビュータ 最新情報
「ストリートファイターEX2」アレンジアルバム★好評発売中!!★
●ゲームミュージック界の先端を行く細江・佐宗・相原氏による完全プロデュース!!
2,520円(税込) CPCA-1009
●好評稼働中!!● CAPCOM FAX 通信 FAX: 06-6947-4540 最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!!24時間いつでも引き出せます。
<カプコンホームページ> http://www.capcom.co.jp/ <アリカホームページ> http://www.arika.co.jp/


ARIKA / CAPCOM
STREET FIGHTER EX2 PLUS
ストリートファイターEX2 PLUS
© ARIKA CO., LTD. 1999, © CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED.
販売元：株式会社カプコン
開発元：株式会社 アリカ
<国内販売事業部> ●本 社／〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-0266 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号（新宿住友ビル43階）
<カプコンソフト情報> 大阪: (06)6946-6659 東京:(03)3340-0718 札幌:(011)281-8834 仙台:(022)214-6040
名古屋:(052)571-0493 広島:(082)223-3339 松山:(089)934-8786 福岡:(092)441-1991
●〒150-0013 東京都渋谷区恵比寿1丁目20番18号(三富ビル新館6階)
※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

GAMEST
September 9.30 1999
No.274
アーケードゲーム専門誌 ゲーメスト
毎月15/30日発売
平成11年9月30日発行(毎月2回、15日・30日発行)第14巻第31号通巻274号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人■加藤 博 編集人■高橋己代子 発行■株式会社 新声社
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL 03-3293-9321
特別定価540円 本体514円 送料140円



雑誌22445-9/30 ©1999 SHINSEISHA INC. Printed in JAPAN T1122445090541